Grande Maestro Ramas

19

IL DESTINO DEL LUPO

JOE DEVER



lupo solitario

librogame®

A Caroline Thomas, Margaret Conroy .
& Sue Mongredien

ISBN 88-7068-606-X
Titolo originale: «Lone Wolf - Wolf's Bane»
Prima edizione 1993, Red Fox Children's Books

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL DESTINO DEL LUPO

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar Mc Court



Edizioni E. Elle



Legenda per villaggi e insediamenti

1 ◇ amber bay
2 ◇ barbeach
3 ◇ mareston
4 ◇ farsell
5 ◇ doven
6 ◇ crowoode
7 ◇ drumfield
8 ◇ pikestar
9 ◇ jadin cove
10 ◇ icypoint
11 ◇ lancelar
12 ◇ monksey
13 ◇ combay
14 ◇ skorn
15 ◇ talla
16 ◇ ruston
17 ◇ lennis
18 ◇ carnor
19 ◇ silvershore
20 ◇ hulst
21 ◇ slate cove
22 ◇ emerton
23 ◇ raditch
24 ◇ shipser
25 ◇ crowan
26 ◇ firton
27 ◇ chamtree
28 ◇ cherrison
29 ◇ meadowood
30 ◇ hitchford
31 ◇ shadow pass
32 ◇ oak hill
33 ◇ searsby
34 ◇ durnfallow
35 ◇ deerley
36 ◇ stonefurrow
37 ◇ boonwold
38 ◇ worlan
39 ◇ fort durnspa
40 ◇ searsheld
41 ◇ pickberry
42 ◇ fort elanor
43 ◇ swansord
44 ◇ fairaen
45 ◇ wheaton
46 ◇ moytura
47 ◇ eastgate
48 ◇ torsea
49 ◇ sabre bay
50 ◇ vanosa
51 ◇ duncrick

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI	NOTE
1	
2	
3	
4	
5*	
6*	
7*	
8*	
9*	
10*	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PASTI

- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare

BORSA (massimo 50 Corone d'Oro)

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

*Un'Arte Superiore in più per ogni avventura di Grande Maestro Ramas portata a termine

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5080, e trent'anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una contro-offensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund ap-

profittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da dieci anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Nuovo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Nuovo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle

pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Dopo la tua vittoria sui Signori delle Tenebre, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che il male che una volta li minacciava è stato finalmente sconfitto. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore gli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Già i tuoi poteri sono stati messi alla prova contro gli agenti di Naar, e in ogni occasione ti sei comportato egregiamente. Ma le tue continue vittorie contro i servitori del dio del Male hanno infiammato il desiderio di vendetta di quest'ultimo. Tre anni sono passati da quando tu e i tuoi compagni Ramas avete sconfitto i Lavas, orrende creature simili a dragoni inviati da Naar per distruggere il Monastero Ramas e il Sommerlund. Malgrado la loro forza sovrannaturale, i Lavas sono stati sconfitti in battaglia grazie al coraggio del Nuovo Ordine dei Ramas, il quale ha combattuto valorosamente sotto la tua guida.

Dopo l'ignominiosa sconfitta, Naar si è ritirato nel Pianeta delle Tenebre per escogitare un nuovo piano. La vittoria al Monastero ti aveva dato tempo di riposarti durante la lotta contro il dio delle Tenebre. I tre anni successivi sono stati anni di pace per la tua gente, ciò nonostante, altrove nel Magnamund gli agenti di Naar erano all'opera. In diverse occasioni è stato richiesto il tuo aiuto da parte di capi di paesi stranieri disperati per la presenza dei servitori del Male nei loro regni. Hai intrapreso molte di queste missioni pericolose e, riuscendo laddove nessun altro mortale avrebbe potuto, hai portato nuovo lustro e gloria all'ordine dei Ramas.

Nell'estate PL 5080, durante il tuo viaggio di ritorno da una tua missione a Dessi, un atto di sabotaggio per poco non fece naufragare la nave che ti stava trasportando in patria. Soltanto il bel tempo e la perizia della ciurma impedirono che la nave si perdesse nel Golfo di Durenor. Quando l'imbarcazione danneggiata ormeggiò nel porto di Anskaven, più di due settimane più tardi, il benvenuto che ti venne riservato fu tutt'altro che caloroso. Gli abitanti solitamente allegri di questa città di mare erano stranamente silenziosi. Chiaramente, ti avevano riconosciuto, ma nessuno venne a salutarti sulla banchina. Era una folla silen-

ziosamente ostile, quella che trovasti ad attenderti. Prima che avessi il tempo di capire il perché di tale comportamento, l'inquietante silenzio venne rotto da una truppa di cavalieri pesantemente armati che al galoppo attraversava la banchina e si dirigeva verso la tua imbarcazione. La folla si diradò al passare dei guerrieri. Venisti accerchiato, mentre il loro leader, un sottotenente nervoso il cui mantello portava le insegne dell'aquila nera simbolo dell'esercito di Avan Caldar, barone di Anskaven, ti ordinava brevemente di deporre le armi. Non volendo provocare la reazione degli abitanti della città, ubbidisti senza protestare e lasciasti che la pattuglia ti scortasse fino al castello del barone, dove - ne eri certo - l'equivoco sarebbe stato chiarito.

Caldar ti ricevette formalmente al castello. L'avevi già incontrato alla corte di Re Ulnar a Holmgard in altre occasioni, e sempre avevate manifestato stima reciproca. Ciò nonostante, Caldar, fiancheggiato da più di dodici guardie armate, riusciva a malapena a nascondere il suo disprezzo. Ti parlò con il tono che si riserva per i peggiori criminali, e alla tua richiesta di una spiegazione, rispose semplicemente ordinando alle sue guardie di portarti nelle prigioni e di ridurti in catene.

Più tardi quella sera, servendoti delle tue arti Ramas del controllo mentale, costringesti una delle sentinelle a spiegarti la ragione di tale trattamento. Con riluttanza, la sentinella ti spiegò quello che era successo.

"Arrivasti in Anskaven con la nave diciotto giorni fa'. Il barone Caldar ti venne incontro sulla banchina e ti diede sei dei suoi migliori soldati per scortarti a Toran. Nel corso di quel viaggio, dicono che ammazzasti i sei poveretti e che bruciasti i loro corpi. Dopo essere arrivato a Toran, cercasti di assassinare Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo. Egli sopravvisse, ma gran parte della Sala della Confraternita venne distrutta per mano tua. Per coprire la tua fuga dalla città, avvelenasti le scorte d'acqua causando centinaia di morti. Dapprima si disse che un Helghast aveva assunto le tue sembianze per accedere alla sede della Confraternita, ma Banedon contestò questa ipotesi. Egli è convinto che in qualche modo tu abbia venduto la tua anima a Naar. Il Capo della Corporazione ha inviato messaggeri in ogni dove. Qualche giorno più tardi, nel villaggio di foresta di Durnfallow, vicino a Tyso, il conte di Durnfallow venne assassinato, e la sua magione data alle fiamme e rasa al suolo. Gli abitanti dissero di averti visto cavalcare nelle vicinanze come un pazzo, lanciando terribili ululati da lupo. La gente è terrorizzata al pensiero che Naar sia riuscito a corrompere la tua anima e si è rivoltata contro di te. Hanno paura e chiedono giustizia. Re Ulnar si è inchinato al loro volere e ha inviato i suoi Ranger di confine a Tyso per ucciderti".

La notizia dei tuoi presunti crimini ti sconvolge. Sei sicuro che si tratti dell'opera di uno degli agenti di Naar e decidi di liberarti dell'impostore quanto prima. Per il momento, mentre lanci uno sguardo sconsolato alla tetra e umida prigione in cui ti trovi, puoi solamente pregare che Ishir e Ramas ti aiutino e che il barone e le sue guardie credano alla tua storia e ti diano la possibilità di reclamare il tuo meritato onore.

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per più di dieci anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività, A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-18), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO
SPADA DEL SOLE
ELMO D'ARGENTO
FODERO DI KORLINIUM
MAZZA INGIOIELLATA
ARCO D'ARGENTO DI DUADON
BRACCIALI D'ARGENTO
COTTA DI FERRO

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

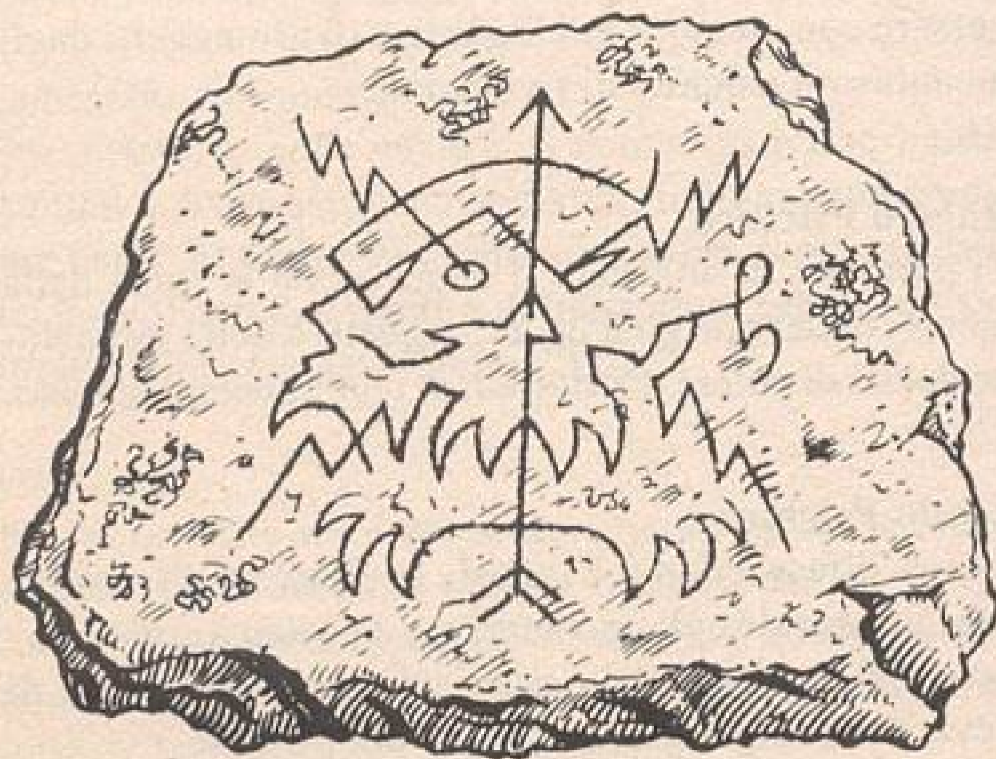
Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazione dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Gran-de Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro,

aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



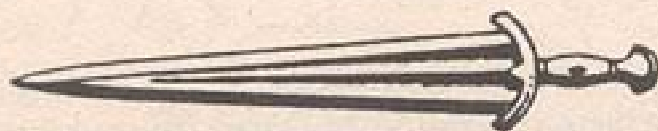
LANCIA



PUGNALE



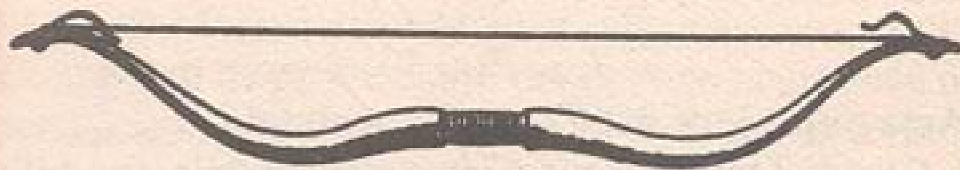
MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



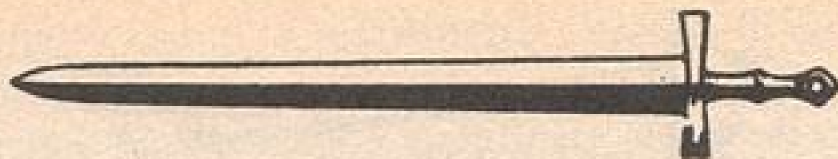
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale

I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione

(Medicina avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione

(Sparizione avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto

I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione

I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di imboscate in boschi o foreste dense.

Arte Superiore del Raggio Ramas

Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente).

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas

In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta man mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa

I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Telegnosi

(Divinazione avanzata)

Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic

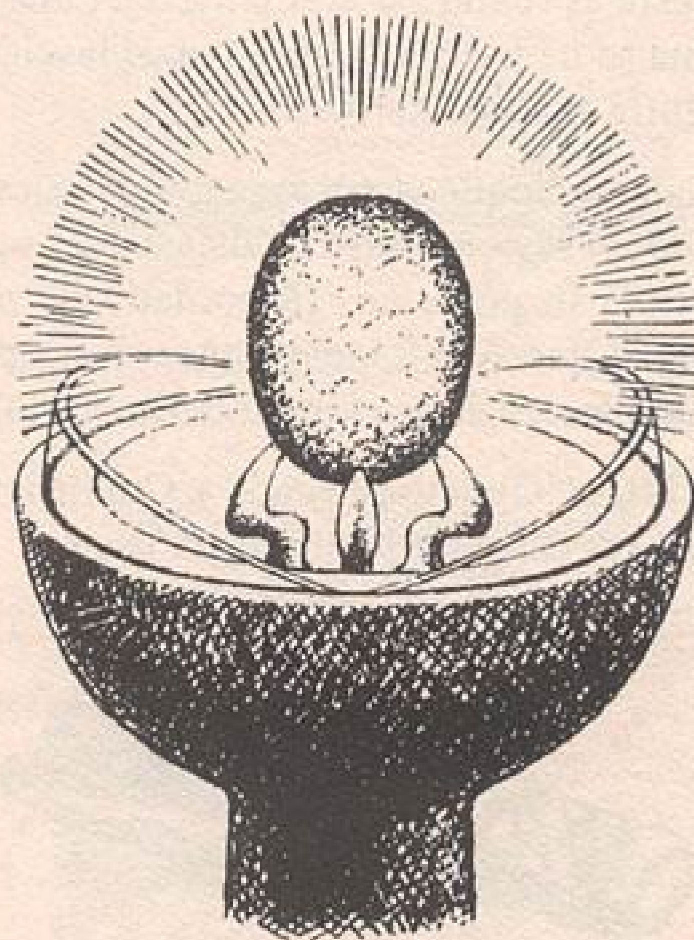
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia come insegnati dai Vakeros, i guerrieri nativi di Dessi. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas

Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi includono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine questa missione della serie Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, potrai aggiungere un'altra Arte Superiore di tua scelta nel Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattro iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività iniziale e 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Potrai tenere questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive, le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speciali che hai trovato e tenuto nel corso della tua avventura nel prossimo libro di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas intitolato: *La maledizione di Naar*.



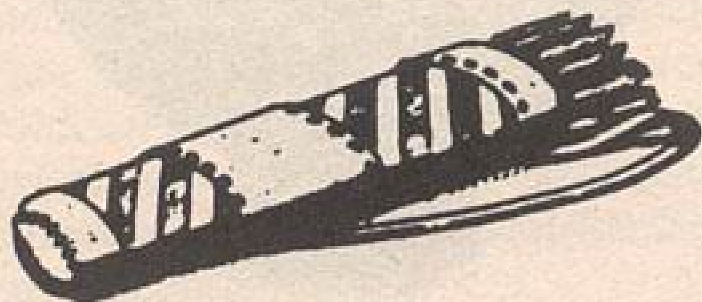
EQUIPAGGIAMENTO

Prima di cominciare il viaggio verso Sommerlund, prendi con te una mappa del Magnamund Settentrionale (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

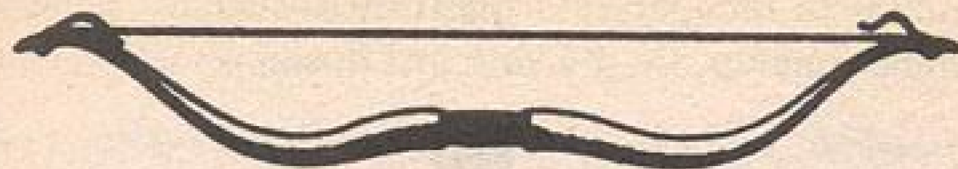
Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-18), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 Corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino).

FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ARCO ("Armi")



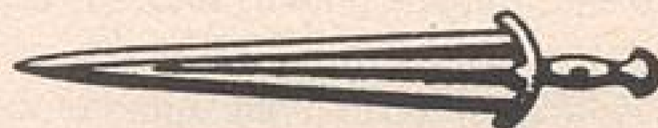
SPADONE ("Armi")



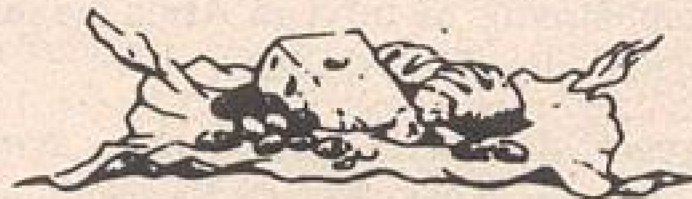
PUGNALE ("Armi")



SPADA ("Armi")



2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



ASCIA ("Armi")



Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

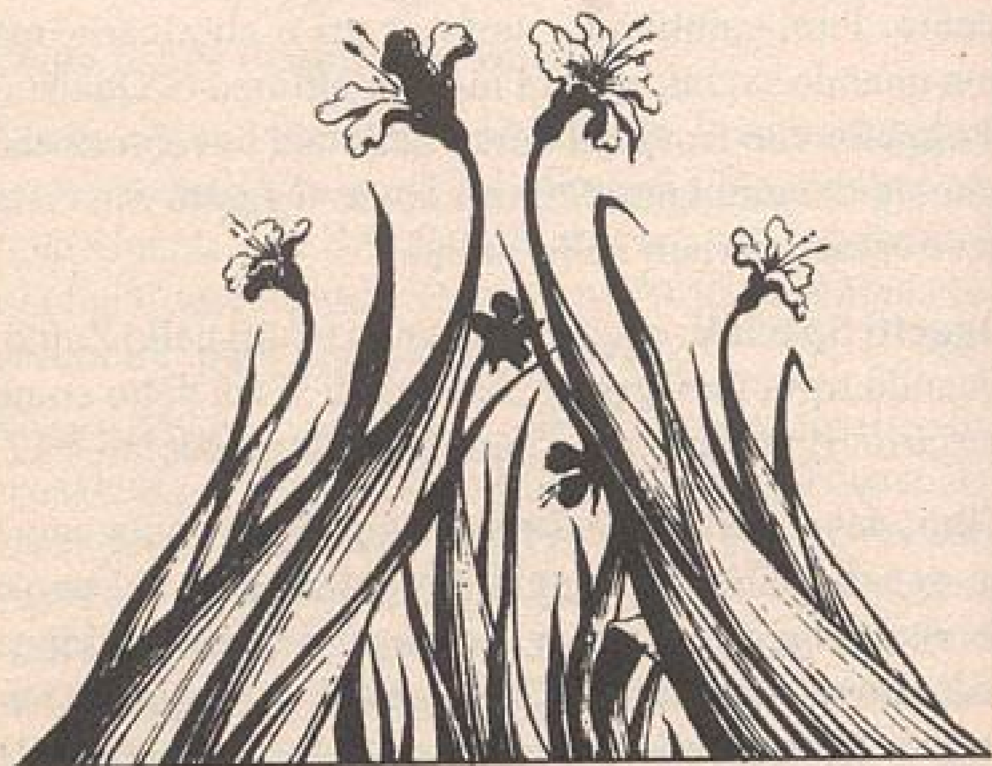
Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è

quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 8 punti alla sua Combattività, portandola a 40.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +10.

(40-30 = +10). Segna +10 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +10. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se hai raggiunto il rango di Gran Barone, e possiedi l'Arte Superiore della Difesa, sarai in grado di passare liberamente attraverso i Cancelli dell'Ombra ed esplorare altri pianeti di Aon e del Daziarn.

Se hai raggiunto il Rango di Gran Coronato, potrai godere del beneficio delle seguenti Arti Superiori.

Arte Superiore della Guerra
I Gran Coronati in possesso di quest'Arte sono maestri consumati dell'arte del combattimento non armato. Se combattono a mani nude, per esempio senza un'arma, possono aggiungere 3 punti alla loro Combattività.

Arte Superiore del Controllo Animale
I Gran Coronati in possesso di questa facoltà sono in grado di creare nella mente di qualsiasi animale l'immagine del loro peggior nemico o predatore. Sotto l'influenza di questa illusione, l'animale crederà di trovarsi davanti quella creatura anziché il Gran Coronato Ramas.

Arte Superiore dell'Interpretazione
I Gran Coronati in possesso di questa facoltà sono in grado di crearsi un passaggio in mezzo alla foresta densa, alla giungla o al fitto sottobosco. Dopo il loro passaggio la pianta o il materiale torneranno alla loro

posizione originale. Questa facoltà può essere impiegata dal Gran Coronato anche contro fogliame magico o contro qualsiasi pianta che lo aggredisca.

Arte Superiore della Difesa
I Gran Coronati in possesso di questa disciplina sono in grado di pronunciare una parola del Potere Ramas, una formula magica che causerà danno fisico o psichico a qualsiasi creatura nel raggio di sei metri. Il grado di danno causato, e le energie impiegate dal Grande Maestro, dipendono da circostanze individuali. Questo potere o raggio aumenta mano a mano che il Grande Maestro aumenta di rango.

Arte Superiore dello Scudo Ramas
I Gran Coronati in possesso di quest'Arte sono in grado di mascherare l'aura benigna che si irradia naturalmente dal loro corpo e dalla loro mente. Possono anche alterare deliberatamente tale aura per dare un falsa impressione di se stessi a creature sensibili a tali emanazioni psichiche.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
I Gran Coronati in possesso di quest'Arte sono in grado di servirsi dei seguenti incantesimi della Confraternita:

Teleport - Grazie a questo incantesimo, i Gran Coronati Ramas possono trasportarsi fisicamente in qualsiasi posto che possono scorgere con lo sguardo. Questo incantesimo non può essere lanciato su un altro essere vivente e non può trasportare altra creatura assieme a colui che l'ha lanciato. L'impiego di tale incantesimo costerà a chi se ne serve da 1 a 5 punti di Resistenza. Il costo si riduce mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Individua l'illusione - Grazie a questo incantesimo, il Grande Maestro sarà in grado di individuare immediatamente un'illusione e di determinare la sua vera natura e il suo vero scopo.

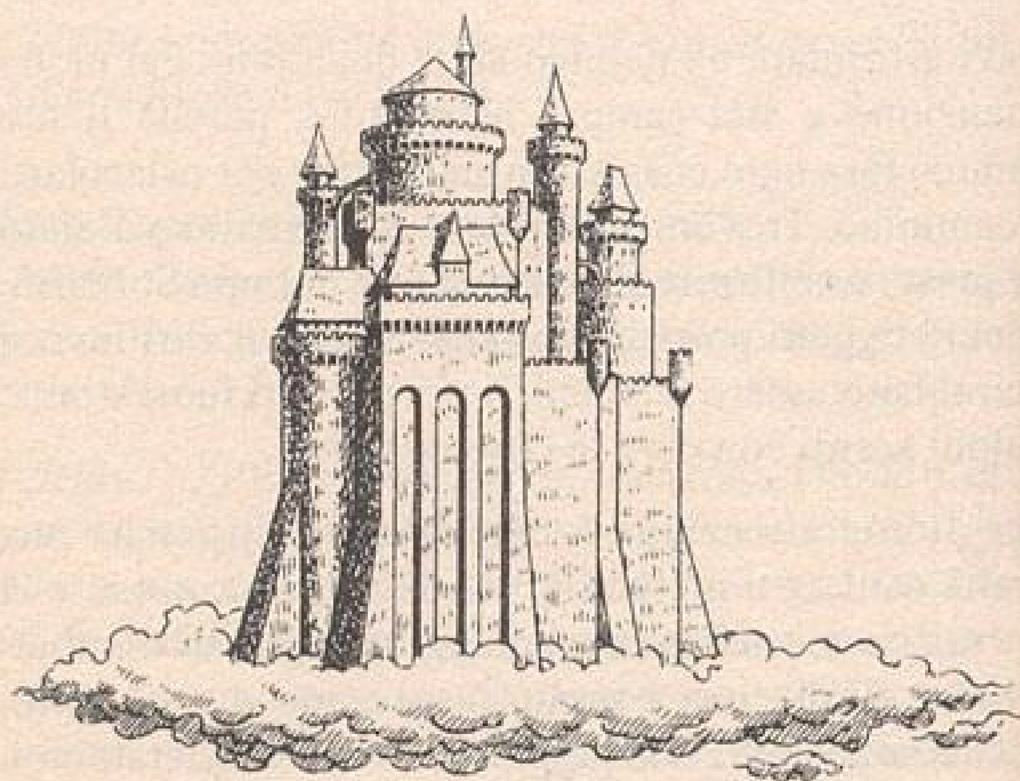
La natura di ogni perfezionamento addizionale e il modo in cui esso influisce sulle Arti Superiori del Grande Maestro verranno descritti nella sezione 'Perfezionamento delle Arti Superiori' dei prossimi libri di questa serie.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Devi affrontare un nemico abile quanto te. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché il tuo nemico farà ogni cosa sia in suo potere per ostacolarti il cammino. Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con

successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine questa impresa di Grande Maestro Ramas. Possa la luce di Ishir e Ramas guidare il tuo ritorno a Sommerlund.



1

Un tintinnare di chiavi e il rumore di un chiavistello arrugginito che viene tirato fa accelerare il battito del tuo polso. Qualche attimo più tardi la porta della prigione si apre con uno scricchiolio sinistro, e due figure d'aspetto imperioso entrano nella cella. Sono protette da uno schermo luminoso di energia magica, ma ciò nonostante riesci a distinguere le loro sembianze e riconosci il barone Calder e il Capo della Corporazione Banedon.

"Ben trovato, amico mio!" esclami, ma Banedon non ricambia il saluto. L'espressione del suo viso è sospettosa. Ovviamente sia Banedon che il barone credono che tu sia l'impostore che ha seminato morte e distruzione a Sommerlund.

"Suvvia, Banedon! Sono io, Lupo Solitario. Non vuoi proprio liberarmi da queste manette?"

Banedon afferra il pendente di cristallo che porti appeso al collo, ed ecco che un'ondata di energia psichica ti investe. La sensazione è alquanto sgradevole, ma resisti alla tentazione di usare le tue difese psichiche Ramas per respingerla. Al contrario, lasci che lo scandaglio mentale raggiunga i recessi del tuo cervello, e a poco a poco l'espressione preoccupata del viso di Banedon lascia il posto ad un sorriso. Egli fa un cenno con il capo, e subito la barriera protettiva che avvolgeva il suo e il corpo del barone scompare.

Se possiedi un Amuleto di Platino, vai al **195**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **302**.

2

Ti tuffi nell'acqua puzzolente, ma qualche attimo dopo vieni colpito con forza dalla punta della coda della creatura, sollevato in aria e scaraventato nuovamente sul fondo ruvido della caverna: perdi 4 punti di Resistenza.

Tossendo e sputando, ti alzi in piedi e ti togli la melma dagli occhi appena in tempo per vedere che la coda del serpente si sta abbassando di nuovo verso di te. Ti tuffi istintivamente di lato, e gli aculei taglienti ti mancano per un soffio. Mentre la coda ti passa accanto, estrai l'arma e ti prepari a combattere contro il mostro.

Ukara (incatenato):
Combattività 44 Resistenza 45

Questo serpente è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **348**.

3

Estrai l'arma magica dal fodero, e un alone di luce dorata illumina la sala del trono. Naar ruggisce di rabbia, furibondo al pensiero che quell'arma santa sia stata sfoderata nel suo santuario. La sua ira chiama a raccolta un'altra orda di Creature della Cripta, che devono attaccarti e ucciderti.

Orda di Creature della Cripta:
Combattività 55 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

4

Servendoti della tua disciplina Ramastan della Difesa, ti concentri su una piccola zona dello stelo e costringi con la tua forza della volontà le fibre che la compongono ad allentarsi. La parete del gambo è singolarmente resistente, e sei costretto a bruciare molte energie prima che le fibre cedano: perdi 4 punti di Resistenza.

Alla fine riesci a crearti un varco nel gambo largo abbastanza da permetterti di fuggire.

Per proseguire, vai al **230**.

5

Il tuo colpo micidiale decapita il mostro meccanico e lo scaglia in alto. Cascate di scintille provenienti dal collo mozzato e dal torso illuminano la stanza buia, e in pochi secondi il corpo del mostro si trasforma in un ammasso di acciaio fuso e baluginante.

Ti avvicini cautamente alla carcassa metallica e tocchi con la punta dell'arma il cranio della bestia. Una volta certo che il mostro sia morto, lo esamini e scopri un curioso disco di ferro sistemato in una rientranza del cranio. Guidato dal tuo istinto, prendi il disco e lo inserisci nella parete. Qualche attimo più tardi, la porta si apre con un sibilo d'aria. Se decidi di tenere questo Disco prima di oltrepassare la porta, ricordati di annotarlo sul tuo Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.

Per proseguire, vai all'**83**.

6

Ti tuffi a terra, e il fascio d'energia ti sfiora velocissi-mo tanto da bruciacchiarti il cappuccio della tunica d Ramas. Nell'attimo in cui colpisci il pavimento, rotol su te stesso in cerca di un riparo - una cassa di ferr bordata d'acciaio - per evitare di esporti a un second attacco della lancia micidiale. Il guerriero segue la tu mossa e fa partire un'altra scarica di fuoco, che colpi-sce la cassa di ferro e acciaio con forza incredibile Sussulti per l'orrore quando vedi la faccia della cass che si gonfia verso di te: le pesanti giunture treman e il rivestimento annerito dal tempo si scioglie a contatto con il calore improvviso. L'istinto ha il so-pravvento: rotoli via da dietro la cassa e cerchi ripar altrove. Mentre ti muovi, il fascio di luce distrugge l cassa di ferro e il pavimento circostante dove, poch attimi prima, si trovava il tuo viso.

Fai ricorso a tutte le tue facoltà di mimetizzazione pe nascondere la tua presenza e cercare una via di scamp dal guerriero e dalla sua arma micidiale. Raggiungi l base di un ampio serbatoio d'acciaio e ti arrampichi i fretta su per la scala. Sulla cima del contenitore son accatastate delle corde, e tu ti affretti a nasconderti tr di esse. Qualche attimo più tardi il guerriero si avvi-cina ai resti fumanti della cassa di ferro. Adesso ti abbastanza vicino per riuscire a vedere che la lancia collegata tramite un cavo a una sorta di contenitor assicurato alla sua schiena.

Se possiedi un Arco e l'Arte Superiore del Magi Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, va al **209**.

Se non possiedi un Arco, quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestra-mento Ramas, vai al **156**.

7

Guidato da un cerchio di fiamme baluginanti, Javano il pilota fa atterrare la navicella in mezzo al parco di addestramento che si trova nei vasti territori apparte-nenti al castello. A Tyso è in vigore il coprifuoco, e le uniche persone che hanno il permesso di aggirarsi per la città sono le sentinelle del barone Medar, raddop-piate di numero grazie all'arrivo dei Ranger reali appena giunti da Holmgard. Banedon ti suggerisce di rimanere a bordo fino a quando egli non avrà informa-to il barone Medar della situazione.

"Le sentinelle di Tyso hanno ricevuto l'ordine di uc-ciderti a vista" egli dice mentre scende dalla navicella. "Non sarebbe saggio farti vedere in giro, Grande Mae-stro, prima che io abbia spiegato come stanno le cose al barone".

Rimani a bordo mentre Banedon cerca di farsi ricevere da Tor Medar. Dopo un po' egli ritorna accompagnato dal barone in persona il quale, dopo essere entrato nella cabina, ti riceve con un caldo benvenuto, simile a un padre che rivede dopo lungo tempo il figlio preferito.

"Sarai sempre il benvenuto qui, Lupo Solitario" egli ti dice, stringendoti la mano. "Nel mio cuore sapevo che eri innocente e che non eri stato tu a commettere quegli orribili crimini che hanno tanto scioccato la nostra gente. Puoi fare affidamento sul mio aiuto per trovare

l'impostore che ha cercato di farci del male e d
disonorare il tuo buon nome".

Ringrazi il barone per il suo appoggio e la sua lealtà
gli dici quanto piacere ti faccia trovarti a Tyso dop
mesi di duro viaggio.

"E allora, mio signore, seguimi a corte, dove potr
riposarti e godere della mia ospitalità". Si volta p
lasciare la cabina, ma prima di uscire ti dice: "Oh,
proposito, vi sono degli uomini che, non ne dubit
saranno molto contenti di vederti".

Vai al **238**.

8

La freccia ti colpisce la fronte, ma fortunatamente
striscio: scava una ferita sulla tua testa e rimuove del
pelle e un ciuffo di capelli, facendoti perdere 6 pun
di Resistenza.

Combattendo contro il dolore, ti afferri il capo co
entrambe le mani e concentri le tue facoltà curative
modo da fermare la perdita di sangue. Mentre ti rial
barcollando in piedi, guardi verso la giungla e indiv
dui il punto da cui la freccia è stata fatta partir
Intensifichi la vista e scorgi il viso del tuo nemico -
Destino del Lupo - parzialmente nascosta da un alb
ro. Sta ridendo di gioia, e i suoi denti scintillar
bianchi contro lo sfondo verde intenso della giungl
Impreca rudemente, balza in piedi e scompare n
sottobosco.

Deciso a non lasciartelo scappare tanto facilment
parti immediatamente all'inseguimento.

Vai al **90**.

9

Il tuo colpo micidiale penetra nei polmoni e nel cuore della creatura, consegnandola rapidamente al fondo della cella allagata. Rinfoderi l'arma, ti dirigi in fretta verso la superficie e, prima di salire i gradini, ti fermi un attimo a riprendere fiato e a ricomporti. Noti che uno dei tuoi Oggetti dello Zaino non c'è più; molto probabilmente l'hai perso durante il combattimento sott'acqua contro l'Ekmakon. (Cancella dal tuo Registro d'Azione l'oggetto che hai annotato al primo posto della lista degli Oggetti dello Zaino).

Ansioso di proseguire la tua ricerca, sali i gradini, lasci la cella allagata e risali le scale per uscire ancora una volta tra le rovine della città. Non vi è segno alcuno dell'impostore, ma quando raggiungi il punto in cui l'avevi visto per l'ultima volta, scopri una rampa di scale che scende in un ampio passaggio sotterraneo. Le impronte del tuo avversario sono chiaramente visibili sul fondo melmoso del tunnel.

Il tunnel passa sotto un'ampia strada e poi riemerge davanti a un grande edificio a due piani, un tempo un magazzino che conteneva funi intrecciate e cavi di rame. Eviti l'entrata principale, nel caso il tuo avversario sia pronto a tenderti un'imboscata, ed entri nell'edificio attraverso una rampa di scale di ferro che conducono a una finestra del secondo piano. Nell'attimo in cui metti piede nella costruzione, percepisci immediatamente la presenza del Destino del Lupo, il tuo avversario. Esplori con cautela la sala, i nervi tesi fino allo spasimo, mentre i tuoi occhi percorrono l'oscurità circostante. Ti stai avvicinando all'ala ovest dell'edificio quando all'improvviso scorgi il tuo av-

versario attraverso un foro del pavimento. È accucciato dietro a un mucchio di cassette di legno, intento a mangiare un frutto dalla buccia verde, completament ignaro del fatto che lo stai osservando.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic ha raggiunto il rango di Barone del Sole e decidi di usar l'arte in questione, vai all'**81**.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **106**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Rama e decidi di usarla, vai al **319**.

Se non possiedi nessuna di queste cose o non ha ancora raggiunto questo livello dell'addestrament Ramas, o semplicemente preferisci non servirti d nessuno degli elementi sopra indicati, vai al **20**.

10

La porta si apre con un sibilo. Ti precipiti in avanti e ti sposti di lato per mettere tra te e il mostro un solid muro d'acciaio. La porta si chiude e un attimo più tard senti una vibrazione percorrere la parete quando l creatura va a sbattere con la testa contro la porta fracassandosi il cranio.

Per proseguire, vai all'**83**.

11

Una delle frecce ti graffia la spalla sinistra e solca i profondità il retro della tua coscia sinistra. Soffoch un grido di dolore, ma l'agonizzante bruciore ch esplode nell'arto ferito ti comunica immediatament che la punta della freccia era avvelenata.

Le tue innate facoltà curative contrastano l'azione de veleno prima che sia troppo tardi, ma le tue difes fisiche attingono alle riserve di energia, e il processo curativo ti lascia indebolito e stordito: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **309**.

12

Per fortuna la creatura era l'unica della specie a nascondersi in questa saletta, per cui sei in grado di andartene senza subire ulteriori attacchi. La porta non è chiusa a chiave, perciò la apri senza ulteriori indugi ed entri nella sala adiacente.

Sei affamato e, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **220**.

13

Colpisci il terreno con violenza e per poco non perdi i sensi. Mentre giaci a terra tremante e con il respiro corto, senti le voci ansiose dei tuoi compagni attorno a te. Non sei in grado di muoverti, ma riesci a fare ricorso alle tue facoltà curative Ramastan per frenare la perdita di sangue. A poco a poco senti che le forze ti stanno tornando. I tuoi compagni Ramas ti circondano e ti aiutano ad alzarti. Mentre la vista ti si schiarisce, vedi che l'ingresso alla tomba non è più bloccato da alcuna pietra. Senti che il potere distruttivo del geroglifico si è scaricato, ma solo per poco. Esso, infatti, si sta ricaricando, e non avete che pochi secondi di tempo per entrare nella tomba prima che l'aggeggio mortale si riattivi.

"In fretta, amici miei" esclami, mentre ti liberi dall loro stretta e avanzi barcollando verso l'entrata, "se- guitemi!"

Essi esitano, temendo un'altra esplosione. "Presto!" gridi, "la trappola è esaurita, ma il potere del gerogli- fico si riattiverà presto. Dobbiamo entrare!"

Vai al **131**.

14

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraterni- ta *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destr contro la bestia all'attacco. Vi è un'esplosione di luc blu, poi un fascio di luce crepitante si inarca dall punta del tuo dito e si dirige verso la testa dell creatura; un sibilo di scintille illumina l'oscurità no appena il fascio squarcia l'acciaio del cranio. La besti si scuote sotto l'impatto ma non rallenta il passo, e t non hai il tempo di lanciare un secondo fascio. Ha solo due secondi per sfoderare la tua arma mentre i grande mostro metallico ti balza addosso nell'oscu- rità.

Mech-wulf:

Combattività 40 Resistenza 36

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacc psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **5**.

15

La freccia ti colpisce la spalla destra strappandot via un po' di pelle e facendoti perdere 3 punti d Resistenza.

Combattendo contro il dolore, appoggi la mano sinistra sulla ferita e concentri le tue facoltà curative in modo da fermare la perdita di sangue. Mentre ti rialzi in piedi, guardi verso la giungla e individui il punto da cui la freccia è stata fatta partire. Intensifichi la vista e scorgi il viso del tuo nemico - il Destino del Lupo - parzialmente nascosto da un albero. Sta ridendo di gioia, i denti bianchi che scintillano contro lo sfondo verde intenso della giungla. Impreca rudemente, balza in piedi e scompare nel sottobosco.

Deciso a non lasciartelo scappare tanto facilmente, parti immediatamente all'inseguimento.

Vai al **90**.

16

Attingi in profondità alle tue difese psichiche per erigere una fortezza mentale contro questo terribile attacco psichico di inusitata violenza. Il processo attinge alle tue riserve di forza (perdi 5 punti di Resistenza), ma lo sforzo non è invano. Senti che le tue energie vitali stanno tornando mano a mano che il dolore si allontana dalla tua mente.

L'assalto psichico è stato uno dei peggiori che tu abbia subito fin'ora. Sei sopravvissuto, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono che le prove che ti aspettano non sono affatto finite: anzi, esse sono appena iniziate. Ti costringi ad aprire gli occhi, temendo il pericolo con cui devi confrontarti.

Vai al **300**.

17

Sollevi l'arma per colpire le enormi fauci della crea tura. Riesci a ferirla, ma ciò non fa che aumentare l sua ferocia. Con un rapido e repentino moviment della testa, essa ti sputa addosso un gettito di saliv velenosa che si va a spiaccicare sulla tua tunica. I tessuto si scioglie rapidamente, e la sostanza velenos sta per attaccare la tua pelle.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). S possiedi l'Arte Superiore della Difesa, sottrai 2 a numero che hai estratto. Il totale corrisponde ai punt di Resistenza perduti a causa dell'effetto della saliv velenosa della creatura.

Prima che la bestia possa rinnovare il suo attacco, l sferri un colpo che le spacca la gola e la fa volare vers il fondo della cella allagata.

Libero di proseguire la tua ricerca, lasci la cella alla gata e risali le scale per uscire ancora una volta tra l rovine della città. Non vi è segno alcuno dell'imposto re, ma quando raggiungi il punto in cui l'avevi vist per l'ultima volta, scopri una rampa di scale che scen de in un ampio passaggio sotterraneo. Le impronte de tuo avversario sono chiaramente visibili sul fond melmoso del tunnel.

Il tunnel passa sotto un'ampia strada e poi riemerg davanti a un grande edificio a due piani, un tempo u magazzino che conteneva funi intrecciate e cavi d rame. Eviti l'entrata principale, nel caso il tuo avver sario sia pronto a tenderti un'imboscata, ed entri ne l'edificio attraverso una rampa di scale di ferro ch conducono a una finestra del secondo piano. Nell'at timo in cui metti piede nella costruzione, percepisci immediatamente la presenza del Destino del Lupo, il tuo avversario. Esplori con cautela la sala, i nervi tesi fino allo spasimo, mentre i tuoi occhi percorrono l'oscurità circostante. Ti stai avvicinando all'ala ovest dell'edificio quando all'improvviso scorgi il tuo avversario attraverso un foro del pavimento. È accucciato dietro a un mucchio di cassette di legno, intento a mangiare un frutto dalla buccia verde, completamente ignaro del fatto che lo stai osservando.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, hai raggiunto il rango di Barone del Sole e decidi di usare l'arte in questione, vai all'**81**.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **106**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai al **319**.

Se non possiedi nessuna di queste cose o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, o semplicemente preferisci non servirti di nessuno degli elementi sopra indicati, vai al **20**.

18

A sinistra dell'arcata del tunnel scopri due quadrati di pietra preziosa opaca e rosata separati da un piccolo cerchio, simili per forma e dimensione a quelli che hai visto all'entrata del tempio di Avaros. Anche questi, ne sei sicuro, nascondono un meccanismo a lucchetto che controlla l'apertura del portale. Battendo sui due quadrati un certo numero di volte, farai scattare il meccanismo, e il portale si solleverà.

Posi le dita sui due quadrati e senti una sorta di vibrazione. Dopo pochi secondi capisci che il primo

numero del codice segreto corrisponde al numero di isole a sud dell'isola Kirlundin di Hemd.

Il secondo numero del codice corrisponde al numero di villaggi che si trovano sulla strada che collega le città di Toran e di Anskaven.

Per scoprire i numeri che apriranno il portale, consulta la mappa all'inizio del libro.

Quando credi di aver scoperto le due cifre del codice segreto, vai al paragrafo corrispondente alla tua risposta.

Se non riesci a decifrare il codice, vai al **242**.

19

All'improvviso il Bangrol lancia un acuto grido di dolore allorché la punta d'acciaio di una freccia gli si conficca nel cranio. L'impeto del proiettile manda a sbattere con violenza la bestia contro la parete della volta. Guardi alla tua sinistra e vedi il viso ghignante di Lingua di Fuoco che ti fissa da sopra l'arco.

"Ben fatto, Lingua di Fuoco" ti complimenti, mentre rinfoderi l'arma. "La tua mira con l'arco è davvero eccellente. Le ore che hai trascorso al monastero non sono state spese invano, eh!" Il giovane Ramas sorride e china il capo alle tue parole di lode.

"Seguitemi, nobili Ramas!" ingiungi, ansioso di non sprecare altro tempo. "Dobbiamo fare in fretta se vogliamo catturare l'impostore!"

Lasci la sala imboccando un tunnel nella parete sud, seguito dai tuoi compagni.

Vai al **298**.

20

Fai ricorso alla tua disciplina Ramastan del Raggio Psichico e concentri l'energia psichica sulla testa del tuo nemico. Nell'attimo in cui lanci l'attacco mentale, vedi il tuo sosia vacillare fisicamente: il suo corpo si irrigidisce e il frutto per metà mangiato gli cade di mano. Hai colpito il tuo bersaglio, ma percepisci una forte resistenza: il tuo avversario è dotato di potenti difese psichiche con cui può contrastare il tuo attacco.

Un'improvvisa ondata di dolore investe il tuo corpo mentre l'impostore respinge il tuo attacco mentale e lo rivolge verso di te: perdi 1 punto di Resistenza. Con tuo disappunto, vedi il tuo avversario balzare in piedi e fuggire, apparentemente non scalfito dal tuo attacco.

Vai al **224**.

21

Ti avvicini con cautela al guerriero morto. Sei ansioso di esaminare la strana armatura, in particolare la lancia luminosa che i due brandivano; armi come quelle potrebbero tornarti utili nella tua lotta contro l'impostore. Purtroppo, mentre esamini le aste d'acciaio, capisci che ora sono inusabili. La fonte del potere che le animava si trovava nel contenitore assicurato alla schiena dei guerrieri, un potere ormai esauritosi.

Sollevi l'elmo e la corazza e sotto scopri un umanoide sottile e pallido, dalla struttura ossea e muscolare eccezionalmente debole per un guerriero. Ti sembra ovvio che l'armatura alimentata dall'energia del contenitore gli forniva la forza per combattere. Questo soldato magro e consunto ha un aspetto brutale, che

assomiglia un po' a quello di un guerriero Drakkar emaciato.

Dopo esserti assicurato che sul corpo dei due guerrieri non vi è nulla di interessante, controlli rapidamente il tuo equipaggiamento. Sei affamato, e a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza. Dopo aver soddisfatto la tua curiosità e il tuo appetito, ti affretti fuori dal magazzino attraverso la porta sul retro e prosegui l'inseguimento.

Vai al **31**.

22

L'affilata proboscide della creatura ti manca per pochi centimetri. Prima che possa colpire di nuovo, ti allontani dal grumo di polline e ridiscendi fino a quando non sei al sicuro. L'insetto gigante colpisce ancora alla cieca e senza risultato, spezzando le punte dei pistilli e coprendoti di polline appiccicoso. Per fortuna le ali giganti non possono entrare nella stretta corolla, e così tu hai la possibilità di fuggire senza venire ferito.

Ritorni al punto in cui avevi cominciato la tua arrampicata, ti guardi attorno e capisci che lo stelo vuoto costituisce ora l'unica via di fuga, se vuoi uscire vivo dalla pianta in cui ti trovi.

Vai al **103**.

23

Nell'attimo in cui batti la seconda cifra del codice, il portale comincia a sollevarsi. Aspetti fino a quando non sei sicuro che non vi sia nessuno in agguato, poi ti tuffi sotto il portale e prosegui nel tunnel retrostante. Mentre corri, senti il portale calare e serrarsi con un sordo rimbombo.

Vai al **115**.

24

Le tue facoltà di mimetizzazione ti celano agli occhi delle creature riunite attorno alla fontana. Raggiungi le scale senza essere visto, le sali e ti affretti verso l'arcata.

Vai al **50**.

25

All'improvviso, la coda della creatura emerge minacciosa dall'acqua e cala sibilando come una frusta verso il tuo viso. Ti tuffi istintivamente per evitare la scudisciata della coda, che ti squarcerebbe infilzandoti con le dozzine di aculei affilati e taglienti.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 7 o meno, vai al **2**.
Se è 8 o più, vai al **169**.

26

Fai ricorso alle tue arti di Ramas per mimetizzare il tuo corpo prima di pronunciare le parole dell'incantesimo della Confraternita *Teleport*. Ti concentri sul balcone lontano e ti senti sollevare a mezz'aria verso di esso. Quando stai per volare sopra la fontana, preghi affinché la mimetizzazione basti a celarti agli occhi delle creature riunite attorno alla vasca.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-



(fig. 1) La tigre balza verso di te.

di l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 4 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 5, vai al **179**.
Se è 6 o più, vai al **245**.

27 *(fig. 1)*

Ti avvicini alla capanna e ti accucci vicino alle pareti di fango, nei pressi della porta aperta. Non percepisci alcuna trappola o incantesimo, né vi sono residui di energia magica che tradirebbero la presenza di illusioni o incantesimi protettivi. Ad ogni modo, i tuoi sensi Ramas percepiscono una forte aura malvagia sul retro della capanna, vicino al limitare dell'acqua.

Ti sposti sul retro della casupola e scopri che la riva del fiume è stata incavata in profondità dalla rapida corrente del corso d'acqua. In linea con l'ombra dell'incavatura vedi una dozzina di gabbie di legno, ciascuna contenente uno scheletro privo di carne. Un brivido ti corre lungo la spina dorsale quando la tua Disciplina Ramastan della Divinazione percepisce i residui di dolore provato dalle povere vittime, le quali hanno sofferto crudelmente per mano degli abitanti locali prima di incontrare la morte. Lo shock per questa terribile scoperta ti fa perdere 1 punto di Resistenza.

Ti allontani dal fiume e torni all'entrata della capanna. Nell'uscio aperto scopri della frutta ammucchiata su un tappetino di canne intrecciate. Con tua sorpresa, i tuoi sensi ti comunicano che la frutta è nutriente e sicura. (Ce n'è a sufficienza per 3 Pasti).

Non volendo indugiare ulteriormente, ti avvicini alla

fossa al centro della capanna. Le tue facoltà di esploratore individuano immediatamente le impronte del tuo nemico, le quali conducono giù per una rampa di scale; decidi di seguirle rapidamente nel tunnel sottostante. Hai fatto solo pochi passi quando il ruggito terrificante di un grande gatto raggiunge le tue orecchie. Con una rapidità che ti toglie il fiato, un'enorme creatura simile a una tigre avanza a grandi balzi verso di te, proveniente dall'oscurità del passaggio sotterraneo. L'attacco della bestia è talmente improvviso e inaspettato che hai appena il tempo di estrarre l'arma che la tigre ti è addosso.

Rahjaz:

Combattività 48 Resistenza 41

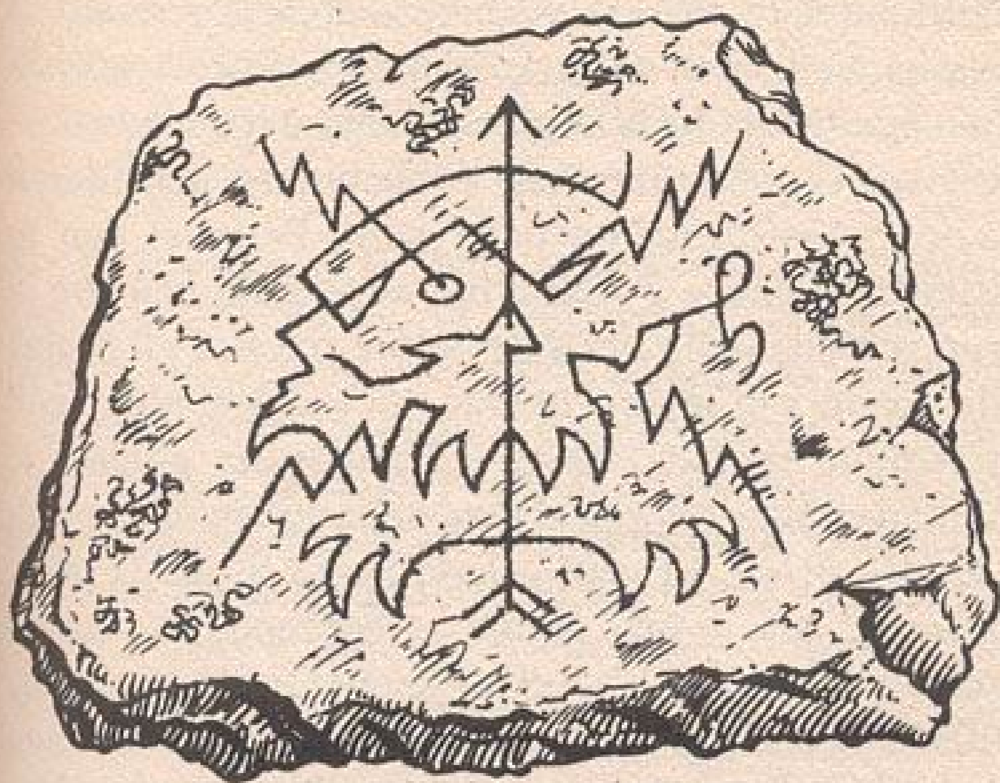
Questa creatura è immune a ogni forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **249**.

28

Sfoderi la Spada del Sole, e subito un alone magico di luce circonda la lama. Il fascio dorato si espande sugli scalini coperti di sassi e illumina qualcosa che, fino ad ora, ti era sfuggito.

Di traverso sull'entrata della tomba si trova una lastra di granito. Con cautela ti avvicini per ispezionare la lastra e scopri un intricato disegno inciso sulla sua superficie. La scritta è stata coperta di fango, e un incantesimo la protegge, ma capisci immediatamente di cosa si tratta e indietreggi subito di una dozzina di passi. L'iscrizione è un geroglifico di potere, una trappola magica espertamente camuffata per nascondere il suo segreto. Se qualcuno o qualcosa montasse od oltrepassasse la pietra con il geroglifico, l'energia in essa racchiusa esploderebbe con effetto devastante.



Rinfoderi la spada, comunichi agli altri quello che hai scoperto e dici loro di indietreggiare a distanza di sicurezza. Dopo esserti nascosto assieme ai tuoi compagni dietro una lapide, dai ordine a Lince Selvaggia di lanciare una pietra oltre la soglia aperta della tomba. Il giovane seleziona una scheggia di granito e la lancia con estrema precisione verso la tomba.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 1 a 3, vai al **211**.
Se va da 4 a 9, vai al **53**.

Salì più di duecento scalini prima che la rampa termini in un breve tunnel, che si apre in una vasta sala umida e cavernosa. Quest'ampia caverna è punteggiata di alcove che danno asilo a diverse libellule giganti, simili a quelle che hai incontrato appena arrivato ad Avaros. Su in alto, vaste sezioni del soffitto di acciaio sono aperte alla furia degli elementi, e le nuvole tempestose vengono illuminate dal baluginio dell'illuminazione fosforescente della sala. Percorri con lo sguardo le alcove e vedi il tuo avversario montare in groppa a una delle libellule colore rosso. Egli ordina alla creatura di levarsi in volo, ed essa ubbidisce con incredibile rapidità. Osservi l'impostore guidare la montatura alata attorno al tetto della costruzione e poi, con tuo orrore, lo vedi calarsi verso di te. Ti grida qualcosa, ma le sue parole si perdono nel fruscio potente delle ali dell'insetto gigante; poi egli si china sulla sella e lascia cadere una scatola metallica prima di fare risalire la sua montatura verso il cielo. La scatola atterra e rimbalza una volta prima di fermarsi ai tuoi piedi. Il tuo cuore manca di un battito quando capisci che si tratta di una bomba: un pannello sul fianco del marchingegno contiene numerosi numeri che si accendono e si spengono ad intermittenza; leggendo quei numeri, capisci che ti restano trenta secondi prima che la bomba esploda.

Se decidi di provare a disinnescare la bomba, vai al **177**.

Se preferisci montare su una delle libellule giganti e tentare la fuga prima che la bomba esploda, vai al **190**.

Un forte senso di nausea ti attanaglia lo stomaco mentre la sala più bassa della torre si trasforma all'improvviso in una spirale turbinante di colori e rumori. Precipiti nel vortice e, per pochi attimi, scorgi il tuo avversario: brandisce la spada e ride come un pazzo, il volto contorto in un'espressione di folle gioia mentre cavalca il vortice di terrore. Poi anche lui si perde nel caos di vento e colori e svanisce alla tua vista.

Per quella che a te sembra un'eternità, continui a precipitare nel turbine di colori e suoni. Solo a poco a poco ti rendi conto che questo viaggio da incubo sta per concludersi quando i rumori si chetano e i colori cominciano a svanire. Poi, con un sussulto, ti ritrovi in piedi in precario equilibrio, immerso fino alle caviglie nell'acqua stagnante, verdognola e puzzolente. Estrai l'arma e controlli il circondario, temendo un attacco improvviso, ma ben presto capisci di essere solo.

A quanto pare, ti trovi sotto terra, in un tunnel dall'aspetto molto rozzo, di certo scavato da mani inesperte e primitive. Le radici degli alberi fuoriescono dal soffitto di terriccio, e il puzzo di vegetazione marcescente impregna l'aria. Ti servi delle tue facoltà psichiche per individuare l'eventuale presenza del tuo avversario nelle vicinanze, ma non avverti nulla. Rinfoderi perciò l'arma e ti rilassi. L'incontro con la manifestazione di Naar ti ha lasciato una morsa allo stomaco, un timore che il dio delle Tenebre possa in qualsiasi momento decidere di venire a reclamare la tua anima. Ma il tuo coraggio di Ramas ha ben presto il sopravvento, e trai forza e speranza dalla tua fede in

Ishir e Ramas. Rivolgi loro una preghiera affinché veglino su di te nel corso della prova che ti attende e prometti di non perdere mai la speranza, qualsiasi cosa succeda, qualsiasi siano i pericoli che ti attendono. Come in risposta alle tue preghiere, senti un'ondata di energia che ti rivitalizza il corpo e la mente (recupera tutti i punti di Resistenza che hai perduto dall'inizio di questa avventura).

Allerta e sicuro di te, osservi il tunnel immerso nell'oscurità in entrambe le direzioni e cerchi di capire da che parte ti conviene procedere. Nessuna delle due opzioni sembra particolarmente invitante.

Se decidi di proseguire in avanti lungo il tunnel, vai al **128**.

Se preferisci voltarti e proseguire dall'altra parte, vai al **262**.

31

Il retro del magazzino si apre su un panorama di desolazione. In mezzo ai mucchi di detriti e rovine scorre un fiumiciattolo di acqua salata e acida. Avanzi in mezzo alla distruzione più totale e passi accanto a delle spire rosse e a dei getti di vapore che si levano verso il cielo grigio e coperto di nuvole. Dell'acqua rossa come la ruggine circonda la base delle strane spire, conferendo loro un aspetto ancora più sinistro. Ti sembra quasi che la città maledetta sia stata conficcata su queste torri altissime.

Al di là delle spire scopri una strada lastricata quasi sgombra di detriti. Trovi diverse impronte, e la speranza ti ritorna quando individui quelle appartenenti all'impostore. Segui le tracce fino a quando non raggiungi un edificio in rovina di parecchi piani, adorno di strane sculture agli angoli. L'interno dell'edificio è completamente vuoto, e tu segui le orme dell'avversario fino al retro della costruzione. Emergi dall'altro lato e per la prima volta scorgi la struttura più alta della città, che costituisce davvero, malgrado la tetraggine, una vista mozzafiato.

Vai al **250**.

32

Il serpente gigante tenta disperatamente di resistere al tuo comando mentale, ma non riesce ad avere la meglio suoi tuoi poteri psichici. Lentamente, esso si ritira verso la parete più lontana della caverna fino a quando non è costretto a fermarsi a causa della catena. Avanzi con cautela, tenendo sotto controllo il grande corpo del mostro mentre ti avvicini all'imboccatura del tunnel. In pochi secondi raggiungi l'uscita e lasci la caverna.

Vai al **115**.

33

L'acqua è fresca, ma ha un gusto metallico che ti fa rigettare: perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **336**.

34 *(fig. 2)*

Kekatagg il Vendicatore indossa un'armatura che scintilla come oro opaco. Sotto l'elmetto intravedi un viso vuoto di teschio da cui proviene un puzzo tremendo che permea l'aria della sala. Teschi e ossa di esseri



(fig. 2) Il guerriero ti fissa con occhi baluginanti.

umani adornano la sua armatura, e nelle mani potenti stringe un'ascia a doppia lama, macchiata del nero del sangue delle sue innumerevoli vittime.

Questo temibile guerriero ti fissa con occhi baluginanti, e tu senti ondate di potente energia psichica investire la tua mente. Fai ricorso alle tue arti Ramastan per difenderti, ma subisci uno shock psichico di notevole intensità prima di riaverti dall'improvviso attacco: perdi 4 punti di Resistenza. Non hai dubbi riguardo al fatto che il guerriero è molto geloso della tua presupposta vittoria contro Lupo Solitario.

Vai al **255**.

35

Mano d'Acciaio e gli altri Ramas spazzano la polvere e il pietrisco e scoprono una botola nel pavimento. Ordini a Lince Selvaggia di assicurare un'estremità della sua fune all'anello di bronzo che apre la botola e poi tutti assieme, a distanza di sicurezza, sollevate il pesante coperchio. Non c'è traccia di trappola alcuna. Ti avvicini e guardi in basso: un camino circolare fornito di una scala scende nella buia profondità della catacomba. Guardi con maggior attenzione e scorgi delle impronte sui gradini di ferro: sei sulle tracce dell'impostore.

Con cautela guidi la discesa nel camino, servendoti dei tuoi poteri di infravisione per individuare qualsiasi tipo di movimento nell'oscurità sottostante. Dopo diversi minuti raggiungete il fondo della scala e arrivate in una larga sala a volta. Attorno alle pareti sono posizionate urne e contenitori di pietra grigia, tutti

abbelliti da decorazioni d'oro. C'è un'inaspettata aria di opulenza in questa sala a volta che ti fa pensare si tratti di una camera funebre segreta.

Se hai già visitato il Cimitero degli Antichi in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **182**.

Se non hai mai visitato questo luogo proibito, vai al **206**.

36

Il tuo obiettivo si trova al di là del potere effettivo della tua parola magica. L'energia del tuo attacco svanisce prima di aver raggiunto il Destino del Lupo, e tutto ciò che egli percepisce è una gentile brezza rinfrescante. L'impiego della disciplina in queste condizioni attinge inutilmente alle tue riserve di energia: perdi 3 punti di Resistenza.

Osservi il tuo avversario e vedi che si sta alzando in piedi: sta indietreggiando nella giungla. Temendo che ti possa scappare, ti lanci in avanti, allontanandoti dall'imboccatura del tunnel, ma hai coperto appena pochi metri quando all'improvviso una freccia proveniente dal sottobosco sibila fulminea verso di te. Sembra diretta proprio contro il tuo viso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **152**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **232**.

37

Non appena la piattaforma su cui si trova il tuo avversario raggiunge il livello successivo della torre, egli balza via e scompare alla tua vista. Qualche attimo più tardi anche la tua piattaforma raggiunge lo stesso livello, ma dell'impostore non vedi nemmeno l'ombra. Entri in una sala circolare e percorri con lo sguardo la sua liscia superficie metallica. Scorgi una sola uscita: uno stretto tunnel nella parete nord.

Imbocchi rapidamente il passaggio e vedi sul pavimento polveroso delle impronte. Le segui, ma ben presto esse scompaiono. Ti fermi ad esaminare il pavimento, e le tue facoltà ti dicono che l'impostore sta deliberatamente confondendoti le idee. Deciso a non arrenderti, ti metti a correre lungo il tunnel fino a quando esso non svolta bruscamente a sinistra. Ciò che vedi nel corridoio di fronte a te ti costringe a fermarti di scatto.

La via è bloccata da un intrico di grossi filamenti appiccicosi ancorati al soffitto, alle pareti e al pavimento. Percepisci che è stato l'impostore a creare questa trappola per rallentare il progresso della tua ricerca.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **118**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **233**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, hai raggiunto il rango di Signore del Sole e possiedi un'arma dotata di lama (spada, ascia, pugnale etc.), vai al **187**.

Se non possiedi nulla di tutto ciò, vai al **69**.

38

Il tuo colpo ha strappato di netto un pezzo dell'ala della creatura. La ferita non è mortale, ma il danno

all'ala è sufficiente per impedire al famelico insetto di salire più in alto. Esso emette un alto ronzio di disappunto e scende a spirale verso il fondo della gola attaccando nugoli di libellule più piccole per sfogare la propria aggressività.

Dopo diversi minuti raggiungi l'apice della caverna e ti sollevi oltre la ventola piena di luce. Una volta all'esterno, vieni sorpreso da una forte folata di vento che investe te e la tua montatura con violenza inaudita e vi scaraventa pericolosamente vicino al bordo roccioso dello spiraglio. Lo shock e la paura spingono la libellula che ti sta trasportando a dirigersi verso l'apertura per rituffarsi nella caverna: accecata dal terrore, essa non risponde più ai tuoi comandi, costringendoti così ad un'azione drastica per evitare di essere ritrasportato nella caverna. Mentre sorvoli lo spuntone roccioso, balzi via dal dorso della libellula e ti consegni ai venti impetuosi. Soltanto le tue facoltà Ramas ti permettono di non perdere il controllo e di non venire scaraventato contro la roccia vulcanica e frastagliata che ti circonda.

Sopravvivi miracolosamente all'impatto e riesci a calarti all'esterno per poi posarti sulla superficie che ritieni essere il tetto della caverna. In cerca di un riparo dai venti impetuosi che si incrociano attorno a te, ti infili in un'apertura della roccia porosa, da dove sei in grado di contemplare il panorama circostante. È una vista mozzafiato, che rivaleggia per meraviglia con quella della caverna.

Vai al **239**.

39

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e rilasci un potente fascio di energia contro la schiena del guerriero. L'energia squarcia il contenitore assicurato alla schiena dell'umanoide, il quale, dopo un'esplosione di luce bianco-azzurra, viene scagliato sulla pila di cilindri che ricopre il cadavere del suo compagno. Per pochi secondi una ragnatela di luce pulsante avvolge i due guerrieri privi di vita; poi l'energia scompare, lasciando un acre odore di metallo fuso e carne bruciata.

Vai al **21**.

40

Ti allontani di un passo dal corpo del tuo nemico e ti concedi un sorriso di soddisfazione per avere infine liberato Aon dalla presenza di questo malvagio impostore.

"Presto, Lupo Solitario" dice Alyss in tono impaziente. "Naar vuole vendetta. Vorrà presto sapere come stanno andando le cose per il suo campione. Se scopre che lo hai ucciso, sentiremo entrambi il sapore della sua ira".

"Allora dobbiamo andarcene da qui" dici, "ma come? Conosci un modo?"

"Mmmmm... forse" ti risponde, stringendo gli occhi verdi. "Sì... ho un piano".

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **280**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai

ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **98**.

41

Falco Nero sfodera la spada e appoggia la fascia scintillante di acciaio di Sommerlund sull'avambraccio, in attesa di un tuo segnale. Getti un'ultima occhiata alla superficie della parete per assicurarti che non ci siano trappole, e quando sei assolutamente sicuro che non vi sia pericolo alcuno, fai cenno al giovane Ramas di procedere. Ciò che accade l'istante successivo sciocca te quanto i tuoi compagni.

Falco Nero infila la punta della sua spada nella fessura della parete e preme con tutto il peso del suo corpo. Ma del tutto inaspettatamente egli non incontra resistenza alcuna. La lama scompare nella parete e il giovane Ramas cade in avanti e svanisce nel solido granito. Per qualche istante vi è solo un silenzio mortale. Poi un'esplosione di luce bianca ti acceca, e senti un'ondata di calore insopportabile investire il tuo viso e il tuo corpo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **223**.
Se va da 5 a 9, vai al **99**.

42

Il grande portale si chiude alle tue spalle quasi senza fare rumore, non fosse per un lieve sibilo simile al verso di un serpente. Rimani nascosto nel carro fino a quando questo non si ferma; poi arrischi un'occhiata oltre il fianco per un primo esame della nuova situazione.

Davanti ai tuoi occhi si stende una piazza simile a una caverna, fatta interamente di acciaio, vetro, argento e ferro. Archi di supporto passano in alto sopra la tua testa, saldati l'uno all'altro per sostenere i vari livelli superiori dell'incredibile edificio. La piazza è vasta e strana per disegno, e in questo momento praticamente deserta. Conti non più di sei guerrieri armati, alcuni tanto distanti che sei costretto a intensificare la vista per assicurarti che siano davvero guerrieri.

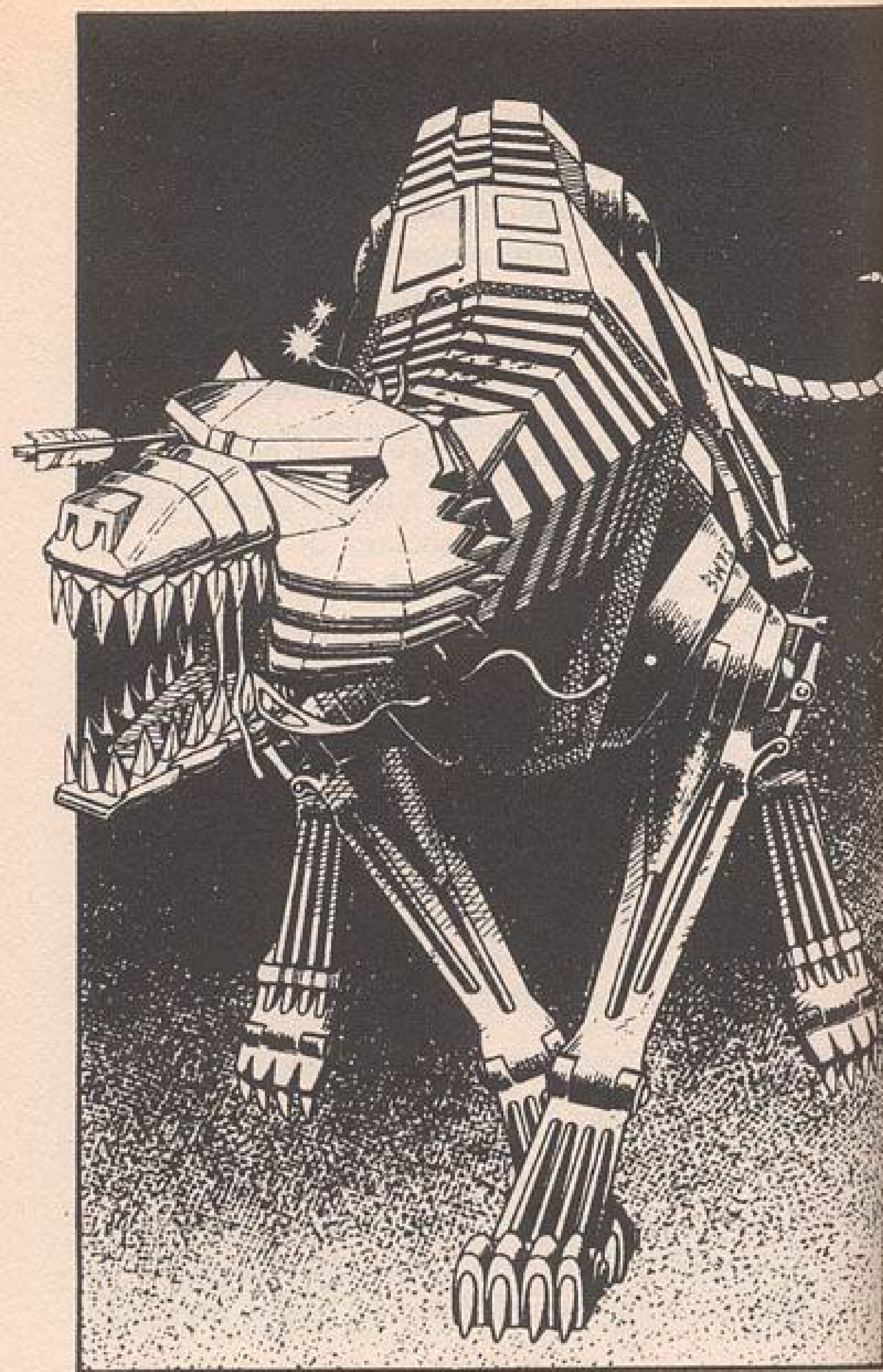
L'arrivo del carro passa inosservato. Il veicolo privo di guidatore si è fermato vicino a un attracco d'acciaio che circonda un pilastro d'acciaio di supporto. La strada è libera, perciò non perdi tempo e cerchi di rintracciare le orme del tuo avversario. Trovi alcune impronte vicino al portale; conducono ad un'arcata che porta in una sala rivestita d'acciaio e dotata di due uscite: una a sinistra e l'altra a destra. Qui le impronte diventano indistinte, perciò non sapresti dire quale uscita abbia imboccato l'impostore.

Se decidi di esplorare l'uscita di sinistra, vai al **243**.
Se preferisci quella di destra, vai al **254**.

43

Respiri a fondo prima di pronunciare la parola del potere Ramas. Ti concentri sul nascondiglio del tuo nemico, emetti la parola magica - *Ramas!* - e poi vedi il sottobosco scintillare non appena la forza della tua magia penetra nella giungla come un pugno invisibile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è più di 20, aggiungi 1 al numero che hai estratto.



(fig. 3) Il mostro metallico balza verso di te.

Se il totale è ora 8 o meno, vai al **36**.
Se è 9 o più, vai al **327**.

44 *(fig. 3)*

La tua freccia vola nell'aria e colpisce l'occhio scintillante della creatura, ma non penetra abbastanza in profondità per procurargli una ferita fatale. L'occhio si spegne, ma la bestia non rallenta il passo. Hai solo un paio di secondi per sfoderare un'arma a mano mentre il grande mostro metallico ti balza addosso nell'oscurità.

Mech-wulf:
Combattività 44 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

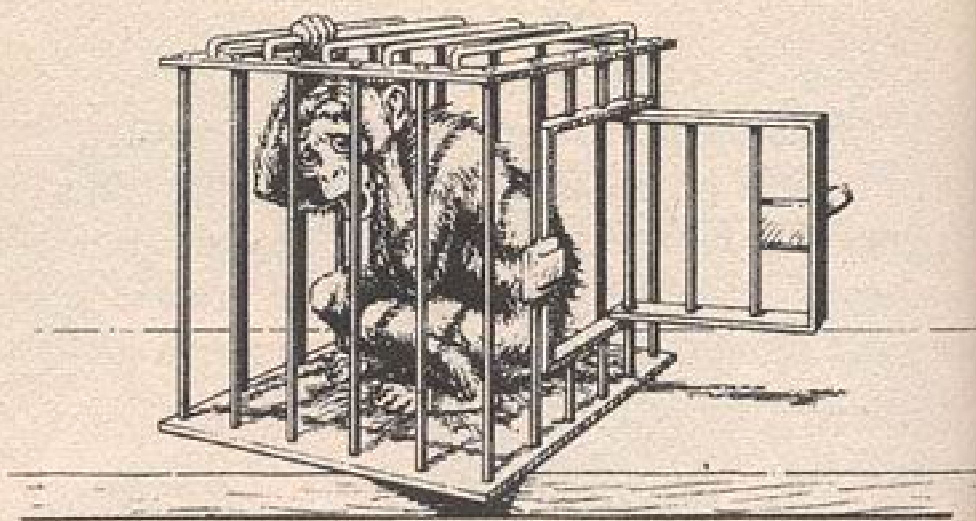
Se vinci questo combattimento, vai al **5**.

45

La rapida e inaspettata ferocia dell'attacco psichico ti fa crollare in ginocchio. Ti stringi le braccia attorno al corpo mentre un dolore fortissimo obnubila la mente in successive ondate di energia psichica negativa. Vagamente, al di là della tremenda agonia, capisci che l'Amuleto di Platino che porti al collo ti sta proteggendo in parte dall'attacco. Ciò nonostante, la sua forza non è sufficiente a risparmiarti notevoli danni mentali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Ora aggiungi 5 al numero che hai estratto. Il risultato corrisponde ai punti di Resistenza che perdi.

Se sopravvivi al feroce attacco psichico, puoi proseguire andando al **203**.



46

Apri la gabbia e ordini alla creatura di uscire e balzare sul tuo braccio teso. Speri che l'animaletto possa aiutarti a trovare il tuo avversario, ma esso si rifiuta di obbedirti. Sembra molto confuso: probabilmente pensa che tu sia l'impostore, e perciò si rifiuta di lasciare la gabbia.

Capisci che la scimmia ha sofferto crudelmente per mano del tuo nemico, e questa nuova scoperta basta a renderti ancora più deciso a trovarlo e sconfiggerlo. Lanci un'ultima occhiata alla creaturina terrorizzata prima di richiudere la gabbia e proseguire.

Vai al **287**.

47

Esci dal tunnel, e subito il caldo opprimente della foresta ti cade addosso come un'incudine. Le tue arti Ramastan della Difesa regolano automaticamente la tua temperatura corporea, rendendoti il caldo sopportabile, ma ciò nonostante non riesci a capire come sia possibile a creature viventi sopravvivere in questo ambiente infernale.

Purtroppo, però, l'altissima temperatura è soltanto la prima di due sgradevolissime sorprese che ti attendono. La seconda si materializza sotto forma di freccia che sibila proveniente dalla densa foresta verso la tua fronte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **152**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **232**.

48

Nell'attimo in cui metti piede nella sala, i tuoi timori peggiori vengono confermati. Il pavimento non è solido, e tu affondi fino alla vita nelle sabbie mobili puzzolenti. Allarghi le mani e le braccia per rallentare la caduta, ma non serve a molto. Più ti muovi, più rapidamente affondi. In preda alla disperazione, tenti di attraversare a nuoto questa palude secca.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 12 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **158**.
Se è 4 o più, vai al **257**.

49

Con un misto di paura e curiosità ti costringi ad aprire gli occhi per contemplare il panorama che ti circonda. Dapprima hai l'impressione di essere caduto in una cella umida dalle pareti verdi, illuminata da un'unica lanterna che si trova all'apice di un soffitto che si restringe simile a un camino.

Sei caduto dentro alla corolla di un fiore gigantesco. Enormi pistilli si levano verso la luce dal pavimento concavo su cui ti trovi; nelle vicinanze scorgi un largo tunnel che si tuffa nello stelo vuoto della pianta. Per un attimo chiudi gli occhi e lasci che i tuoi poteri psichici esplorino lo strano ambiente in cui ti trovi. La tua più grande paura è che il Cancello dell'Ombra ti abbia trasportato nel Pianeta delle Tenebre, il regno sovrannaturale del dio delle Tenebre Naar, ciò nonostante non riesci a distinguere alcuna presenza malvagia. Non riesci nemmeno a percepire la presenza del tuo alter ego, il Destino del Lupo. La speranza sta per tornarti quando d'un tratto ti accorgi di trovarti ancora nell'universo materiale di Aon. Sei certo che il pianeta in cui ti trovi non sia parte del tuo mondo, ma allo stesso tempo sai che si trova nella stessa galassia del Magnamund.

Ti aggrappi a questa convinzione per trovare un po' di conforto e ti riprometti di tornare nel Magnamund il più in fretta possibile. Apri gli occhi e fissi le pareti di questo pianeta-prigione, in cerca di una via d'uscita. Sembra ce ne siano soltanto due: arrampicarti su per il pistillo verso la luce, oppure scivolare giù per il canale che conduce allo stelo della pianta.

Se decidi di arrampicarti sul pistillo, vai al **264**.
Se preferisci scivolare verso lo stelo vuoto, vai al **103**.

50

Hai percorso meno di venti metri quando senti un rumore alle tue spalle. Si tratta di un portale nascosto che cala dal soffitto a sigillare il passaggio che cominciava dal balcone dalla sala che hai appena attraversato.

Davanti a te si trova una sala decorata da dozzine di ricchi arazzi, ciascuno rappresentante remoti panorami di pianeti sconosciuti e meravigliosi che popolano l'universo di Aon. Le impronte del tuo avversario attraversano questa opulenta sala e terminano davanti a un paio di pesanti porte di legno squisitamente decorate da arabeschi dorati. Posi l'orecchio su una delle porte e senti solo il rumore di un fuoco acceso nel caminetto; ciò nonostante i tuoi sensi Ramas percepiscono la presenza del tuo avversario. Sbirci oltre la serratura e vedi parte di una galleria con parapetto. La ringhiera di legno è illuminata dal baluginio del fuoco proveniente da sotto.

Stai per aprire la porta e confrontarti con il nemico quando una forte sensazione di disagio ti blocca la mano. Lo stomaco ti si serra quando la certezza che si tratti di un momento cruciale per la tua missione ti assale lo spirito: il confronto con l'impostore che sta per avere luogo nella sala adiacente potrebbe rivelarsi fatale per uno dei due o per entrambi. Rivolgi una

preghiera a Ishir e Ramas affinché ti infondano nuova energia per la difficilissima prova che ti aspetta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **104**.
Se va da 5 a 9, vai al **216**.

51

Allontani ogni tensione dal tuo corpo e ti lasci entrare in uno stato di trance, il primo passo per permetterti di camminare sotto forma di spirito. Senti di stare abbandonando la tua forma corporea e, sotto forma di spirito, ti muovi tra la cortina di rampicanti nella giungla densa di vapori. Subito al di là dell'entrata della caverna si trova una piccola radura che scende verso il perimetro della giungla. Percorri con lo sguardo il denso fogliame e rimani scioccato al vedere il tuo avversario, il Destino del Lupo, nascosto tra i cespugli a meno di cinquanta metri di distanza. È armato d'arco, che in questo momento è puntato verso l'entrata del tunnel.

Ritorni verso l'imboccatura della caverna e rientri nel tuo corpo. Al risveglio dallo stato di trance, ti muovi in avanti e cerchi di sbirciare oltre i rampicanti per tentare di localizzare il nascondiglio del tuo avversario. Le sue abilità di mimetizzazione sono così avanzate che ci metti parecchi minuti per trovarlo. Una volta sicuro di dove si trovi, ti lasci scappare un sorriso: non vedi l'ora di mandare all'aria i piani dell'impostore.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **196**.
Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas (e decidi di usare la disciplina in questione), vai al **43**.
Se non possiedi un Arco, l'Arte Superiore della Difesa o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **114**.

52

Ti sollevi ed esci dall'acqua putrida e salata e per poco eviti gli artigli della bestia misteriosa che abita la buca fetida. Questa spalanca le fauci ed emette un ruggito di stizza mentre si prepara a salire le scale per inseguirti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Gran Barone Ramas, vai al **172**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **17**.

53

Lince Selvaggia si tuffa a terra per ripararsi, mentre tu resti in piedi per vedere la traiettoria della pietra che scompare nella tomba aperta. Nell'attimo in cui il proiettile passa sopra il geroglifico, un lampo accecante illumina l'oscurità, e un secondo dopo un'esplosione assordante rilascia energie crepitanti di origine magica. Vieni investito dall'impeto dell'esplosione, che ti fa cadere a terra: perdi 2 punti di Resistenza.

Mentre giaci sul terreno umido, senti le schegge di roccia che rimbalzano tutt'attorno e percepisci l'odore di terra bruciacchiata e ozono nell'aria. Poi, all'improvviso, il rumore e la luce scompaiono, e il cimitero

piomba nuovamente nell'oscurità più totale. Ti alzi in piedi e vedi che l'accesso alla tomba è ora libero, tranne che per la lastra di pietra sulla quale è inciso il geroglifico. Il potere distruttivo dell'iscrizione è ora inattivo, ma solo temporaneamente. I tuoi sensi ti avvertono che si sta ricaricando: avete solo pochi secondi per entrare nella tomba prima che il potere magico si riattivi.

"In fretta, giovani Ramas!" gridi, mentre ti avvii verso l'entrata. "Seguitemi!"

Vai al **131**.

54

Una delle frecce passa pericolosamente vicino alla tua gamba sinistra mentre l'altra si schianta contro il soffitto. Prima che le creature abbiano il tempo di ricaricare gli archi, raggiungi il balcone, pronunci le parole che annullano l'effetto dell'incantesimo, atterri sulla pietra e ti affretti oltre l'arcata.

Ricordati che l'impiego del *Teleport* ti costa 4 punti di Resistenza. Ricordati di modificare il Registro di Guerra prima di proseguire.

Vai al **50**.

55

Imprecando contro la mala sorte, ti volti e ti prepari ad affrontare il mostro incatenato. Estrai l'arma e avanzi verso la creatura sibilante, ma scopri ben presto che il collare di ferro e la catena le impediscono di raggiungerti fin tanto che ti mantieni vicino alle pareti della caverna. Avanzi perciò con estrema cautela e aggiri il mostro che si dimena nelle acque torbide e puzzolenti. Hai fatto solo pochi passi quando ti accorgi che il terreno comincia a scendere, mentre l'acqua diventa sempre più alta.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **234**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **25**.

56

Il tuo avversario ride quando sente il tuo grido. Malgrado il dolore lancinante, ti strappi la freccia dal petto, ti alzi in piedi a fatica e punti l'arma in gesto di sfida contro la scalinata buia. Ma l'impostore è gia scomparso e sta rapidamente salendo le scale. Facendo ricorso alle tue innate facoltà curative, fermi il sangue che sta scorrendo copiosamente sul tuo petto e inzuppando la tunica e ti affretti su per la scalinata all'inseguimento del nemico.

Vai al **29**.

57

Avvicini le labbra alla parete del gambo e pronunci la parola del potere dei Maghi Antichi: *Gloar!*

La potenza esplosiva della parola magica abbatte la parete del gambo, aprendoti un varco attraverso il quale passi senza difficoltà.

Vai al **230**.

58

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita *Controincantesimo*, e con tua sorpresa

e immenso sollievo vedi il fascio di energia dissolvers in una cascata di scintille a circa mezzo metro dal tu viso.

Vai al **37**.

59

Guidato dai tuoi istinti Ramas, eviti la pioggia di pietr e terriccio e raggiungi l'apertura costituita dalla bocc del teschio senza subire danno alcuno. Oltrepassi i portale, e un attimo più tardi avverti una tremend esplosione: l'intero soffitto del tempio maledetto crollato.

Vai al **174**.

60

Nell'attimo in cui sposti l'interruttore verso il numer corretto, il pannello si apre, e l'aria fresca entra nell cella. Ti riempi avidamente i polmoni mentre avanz barcollante nel corridoio e torni sui tuoi passi lungo i passaggio ricoperto d'acciaio in direzione delle scale Imprecando contro la mala sorte, scendi le scale e lasc l'edificio.

Vai al **71**.

61

Servendoti della tua arte avanzata, sei in grado d proiettare nella mente della creatura l'immagine de suo più temuto nemico. L'enorme serpente reagisc con violenza: si dimena e si contorce in un disperat tentativo di liberarsi dalla catena di ferro che lo co- stringe nell'acqua della caverna. Il grande corpo rico- perto di aculei smuove il putrido liquido verdastr

mentre si scuote nei pressi del tunnel d'uscita. La proiezione psichica che hai saputo creare nella sua mente ha gettato la creatura nel panico, ma lo stato di frenesia in cui essa si trova ti rende ora più difficile scappare dalla caverna.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **293**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **326**.

62

Nell'attimo in cui l'incantesimo della levitazione si esaurisce, atterri sulla pietra, senti una calda brezza percorrere la sala in cui adesso ti trovi e capisci che essa proviene da una scalinata all'estremità della sala. Quando ti avvicini per esaminarla più da vicino, scopri altre impronte del tuo avversario. Vi appoggi sopra le mani e capisci che non si tratta di una pista falsa: l'impostore è passato di qui non più di un'ora fa'.

Sali lentamente le scale e arrivi davanti a un'arcata che immette in un'ampia sala di pietra col soffitto a volta. Attorno a una fontana sistemata nella parete nord, si trovano sei umanoidi dalla pelle grigiastra. Sono in- tenti a bere un liquido denso, oleoso e trasparente che fuoriesce dalle aperture della fontana. Sono tutti a piedi nudi e vestiti di stracci, armati ciascuno di lancia ed arco. L'unica uscita da questa stanza sembra essere un'arcata, sistemata anch'essa nella parete nord. Di fronte all'arcata vi è un balcone che può essere rag- giunto solamente attraverso le due rampe di scale che salgono ai due lati della fontana.

Osservi in silenzio le creature intente a soddisfare la propria sete, mentre cerchi di escogitare un piano per

passare loro accanto e accedere alle scalinate che immettono al balcone.

Se possiedi un Arco, l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **138**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Grande Coronato e vuoi servirti della disciplina in questione, vai al **26**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **121**.

63

Lasci andare il tuo nemico e rotoli via dal tuo avversario. Qualche attimo più tardi, il fascio di energia proveniente dall'arma del suo compagno colpisce il fianco del guerriero ed erompe attraverso il retro dell'armatura. La forza dell'impatto solleva il suo corpo, scagliandolo tra una pila di cilindri arrugginiti, che crolla a terra in un forte clangore metallico. Scioccato e infuriato per avere ucciso il proprio compagno, il nuovo arrivato si scaglia in avanti, deciso a trovarti e finirti una volta per tutte; ma la sua ira e la sua armatura lo svantaggiano. Non riesce a vederti e, approfittando del fumo e dei detriti, riesci a girargli attorno senza essere visto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **39**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **349**.

64

Nell'attimo in cui completi il codice segreto, senti una forte vibrazione percorrere il grande portale di ferro. Lentamente esso si apre a rivelare un'anticamera illuminata da una dozzina di torce sistemate nelle pareti di vetro. Il vento è ora così violento da strappare la stoffa della tua tunica. Piuttosto che restare un attimo di più nella tempesta, ti affretti oltre il portale aperto in cerca di riparo.

Vai al **227**.

65

Ci metti più di mezz'ora ad aprirti un varco attraverso questi filamenti magici, e lo sforzo ti costa parecchio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, riduci la tua Resistenza di 2 punti. Se il numero che hai estratto va da 5 a 9, riduci la tua Resistenza di 4 punti.

Per proseguire, vai al **316**.

66

Chiedi a Mano d'Acciaio di darti la fune, e lui obbedisce senza battere ciglio. Poi pronunci le parole dell'Incantesimo della Confraternita *Levitazione*, ed ecco che immediatamente il tuo corpo si solleva in aria, non più trattenuto dalla forza di gravità.

Ti alzi lentamente fino al soffitto dove, servendoti delle travi esposte, ti sposti fino a raggiungere il centro dell'apertura. Qui fissi un'estremità della fune ad una trave e lanci l'altra estremità ai tuoi compagni che aspettano di sotto. Ad uno ad uno essi balzano oltre il cratere. Dopo di che, sciogli la corda e ti porti dall'altra parte del varco; intoni le parole che cancellano l'effetto dell'incantesimo e atterri gentilmente di sotto.

Dalle espressioni dei visi, capisci che i quattro Ramas sono evidentemente impressionati dalle tue facoltà magiche della Confraternita, soprattutto Mano d'Acciaio. Fai su la corda che egli ti ha prestato e gliela ritorni. "Non ti preoccupare. Un giorno ti rivelerò i segreti della magia, così anche tu potrai camminare sui soffitti!"

Il giovane Ramas ti sorride mentre rimette la fune nello zaino.

"E ora, amici miei, dobbiamo continuare. Dobbiamo trovare la via" dici, e fai cenno ai tuoi compagni di seguirti mentre ti prepari a lasciare la stanza.

Vai al **160**.

67

Senti la gola che ti si serra mentre l'aria viene risucchiata fuori dalla sala. Le fiamme del fuoco si sono trasformate rapidamente in un vortice violentissimo che sta trascinando ogni cosa via con sé. Tu e Alyss vi aggrappate alla ringhiera della galleria, ma mantenere la stretta sta diventando molto difficile. Sedie, arazzi, tavoli e altro mobilio vi colpiscono mentre vengono risucchiati nel tornado di fuoco (perdi 4 punti di Resistenza). Poi la ringhiera cede, e voi due venite trascinati nel cuore di fiamma del vortice maledetto.

Vai al **170**.

68

Le abilità di mimetizzazione del tuo avversario sono così avanzate che ci metti parecchi minuti per trovarlo, malgrado si trovi solamente a cinquanta metri da te. Infine lo scorgi: è parzialmente nascosto da un albero e tiene in mano un arco, che in questo momento è puntato contro l'entrata del tunnel. Una volta sicuro di averlo trovato, ti lasci scappare un sorriso: non vedi l'ora di mandare all'aria i piani dell'impostore.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **196**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas (e decidi di usare la disciplina in questione), vai al **43**.

Se non possiedi un Arco, l'Arte Superiore della Difesa o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **114**.

69

I filamenti di questa rete magica sono attaccaticci e resistenti: aprirsi un varco attraverso di essi è una questione di forza e vigore.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi un'arma dotata di lama, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **65**.

Se è 5 o più, vai al **228**.

70

Ti trovi a pochi metri dal tunnel d'uscita quando un pesante foglio di acciaio cala dal soffitto sbarrandoti la via. Ti volti di scatto e vedi le creature del calderone che hanno tentato di colpirti con le frecce: sono rettili piccoli e bluastri, con crudeli visi di coccodrillo e mani curiosamente umane, armati di archi finemente rifiniti di bianco osso scintillante in grado di scaricare sei frecce avvelenate ogni secondo. I rettili stanno per

ricaricare gli archi: devi agire in fretta se vuoi evitar
di diventare il bersaglio dei loro dardi micidiali.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
e decidi di usarla, vai al **277**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e
decidi di usarla, vai al **219**.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al 136

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori e
nemmeno un Arco, o preferisci non farne uso, vai
all'**82**.

71

Una volta fuori, concentri le tue facoltà di Ramas e cerchi di individuare le tracce del tuo nemico. Hai la sensazione che egli sia tornato sui suoi passi, perciò tu fai lo stesso e ti avvii verso la strada in cui hai fatto per la prima volta la tua comparsa in questo luogo misterioso e alieno. Non appena arrivi a destinazione avverti il clangore metallico di una catena di ferro che cala dall'alto. Il rumore echeggia in una viuzza alla tua destra, verso la quale ti dirigi immediatamente.

Alla fine della via scopri un magazzino derelitto. Il fuoco ha devastato gran parte dell'interno, ma tra i rifiuti scorgi i cilindri metallici e le funi di rame che una volta riempivano le sale dell'edificio. Ti fermi all'entrata e tendi le orecchie. La tua cautela viene premiata quando avverti il rumore di passi provenienti dal retro della costruzione. Estrai l'arma ed entri. Servendoti dei mucchi di rifiuti e detriti per nasconderti, tenti di raggiungere il lato posteriore del magazzino. Ti stai muovendo silenziosamente quando all'improvviso scorgi la sagoma di una figura umana contro lo sfondo di una finestra. Capisci immediatamente che non si tratta del tuo avversario, il Destino del Lupo: questa figura è vestita di grigio, indossa un'armatura aderente e porta una lancia metallica. Indugi per un attimo, e in quell'istante di esitazione la figura in armatura ti vede e solleva la lancia. Una fiammata bianco-arancione illumina la punta della lancia, mentre un fascio di energia luminosa avanza verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **312**.

Se è 6 o più, vai al **6**.

72

Fai cenno ai tuoi compagni di seguirti, poi fai il primo passo ed entri nella tomba buia. All'improvviso un lampo accecante illumina l'oscurità e subito dopo un'esplosione assordante rilascia un fascio di energia elettrica.

Il dolore consuma il tuo corpo mentre vieni catapultato in aria e spinto all'indietro dall'impeto dell'esplosione. Hai attivato un geroglifico di potere nascosto in una trappola magica e sei stato travolto dal suo potere esplosivo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. (0=10). Ora aggiungi 5 al numero che hai estratto. Il risultato così ottenuto corrisponde ai punti di Resistenza che perdi.



(fig. 4) Alyss sconfigge la creatura dell'impostore.

Modifica di conseguenza il Registro di Guerra prima di andare al **13**.

73

Le tue avanzate facoltà di Ramas ti rivelano che all'estremità del corridoio di sinistra di trova una camera piena di platino preziosissimo.

Se decidi di esplorare il corridoio di sinistra, vai al **95**.

Se preferisci esplorare il corridoio di destra, vai al **137**.

74 *(fig. 4)*

La creatura che si sta tuffando verso di te si immobilizza all'improvviso a mezz'aria. La paura che ti aveva stretto il cuore evapora rapidamente, ma rimani con un sentimento di disagio profondo, non appena i tuoi sensi Ramas percepiscono che qualcosa di eccezionale sta avendo luogo attorno a te. La sala si è riempita di un silenzio mortale, ed ogni cosa, comprese le fiamme della spada della creatura alata e quelle del caminetto, sono immobili, completamente immobili. È come se il tempo stesso si fosse fermato.

Anche l'impostore sembra una statua di ghiaccio, il viso bloccato nel ghigno crudele che aveva quando si aspettava di vederti finire da un momento all'altro sotto i colpi del mostro volante. Stai cominciando a pensare che forse sei morto, e che questa è la vita dopo la morte quando all'improvviso scorgi un movimento con la coda dell'occhio.

Dall'ombra della galleria fuoriesce una giovane ragazza che indossa giubbetto e pantaloni di pelle taglia-

ti all'altezza del ginocchio. Cammina a piedi nudi e sembra armata solamente di un sorriso da monella.

"Chi... chi sei? Cosa fai qui?" balbetti. Lei cammina con fare disinvolto verso di te e leva un dito a toccare le fiamme ghiacciate della spada che la creatura dell'impostore stringeva tra gli artigli: spinge il dito sulla punta della spada, e, con un gentile *Pop!*, la creatura scompare.

"Sono Alyss, e non mi piace chi bara" spiega, avvicinandosi alla figura immobile dell'impostore, il Destino del Lupo. Gli mostra la lingua e poi si volta a fissarti.

"Adesso, forse, potresti portare a termine quello che sei venuto a fare, Lupo Solitario" dice, e batte le mani tre volte. Un improvviso rumore ti assale le orecchie e i sensi non appena la realtà riprende a scorrere nella sala.

Vai al **296**.

75

Con un alto ronzio irato, la libellula predatrice vola attorno a te per due volte e poi cala con impeto simile a un falco infuriato, dando inizio all'attacco.

Golasyx:	
Combattività 49	Resistenza 45

La creatura sta cercando di colpirti con la proboscide simile a una lancia mentre ti passa accanto in volo, perciò hai bisogno di combatterla solo per uno scontro.

Se i punti di Resistenza che fai perdere al tuo nemico sono uguali o superiori a quelli che perdi tu, vai al **163**.

Se invece sei tu a subire una maggiore perdita di punti di Resistenza, vai al **221**.

76

Servendoti delle tue avanzate facoltà, curi la ferita della libellula gigante, la quale riprende i sensi e le forze e riesce a rimettersi in volo prima che sia troppo tardi. Si tuffa in profondità nel fossato cavernoso che circonda la torre per riprendere velocità e risalire tra le nuvole. Mentre passi accanto alla cima della torre, vedi che le tane delle libellule sono state completamente distrutte dall'esplosione. Il fuoco divampa nei piani più alti della torre e si sta velocemente propagando a quelli più bassi.

Vai al **310**.

77

Ti servi delle tue facoltà per seguire le impronte del tuo nemico, ma l'impresa si fa sempre più ardua. Percepisci che l'impostore ha impiegato della magia per camuffare la propria fuga, dal momento che in questo punto i rampicanti sono molto più intricati che altrove. Avanzi lentamente e raggiungi infine una macchia di alberi toa, dove avverti il rumore di un fiume a poca distanza alla tua sinistra. Le tracce del tuo avversario voltano in quella direzione e tu le segui fino a quando non raggiungi la riva del rapido corso d'acqua. A meno di cinquanta metri di distanza scorgi un insediamento primitivo di capanne disposte in riga lungo la riva del fiume. Il sentiero sembra condurre al

villaggio, ma del tuo avversario non vedi traccia. Il luogo sembra deserto.

Se decidi di rimanere nella giungla ad osservare il villaggio, vai al **215**.

Se preferisci proseguire nell'inseguimento, puoi raggiungere il villaggio approfittando della copertura degli alberi andando al **297**.

78

Fai cenno ai tuoi compagni, i quali ti seguono mentre esci dalla sala imboccando un tunnel nella parete sud. A poco a poco il tortuoso tunnel si dirige verso est e scende attraverso corridoi e scale nei livelli più bassi delle catacombe. Nel corso del lungo cammino non percepisci alcuna traccia dell'impostore; alla fine il tunnel finisce, e tu imprechi contro la tua cattiva sorte. Decidi con riluttanza di tornare sui tuoi passi. Solo allora ti accorgi di una debole ma insistente aura malvagia nei pressi del pavimento del tunnel.

Ad un'indagine più accurata scopri una botola tra le lastre di pietra del pavimento. Afferri l'anello di ferro e tiri la pesante botola per scoprire una specie di camino e una scala che scendono nell'oscurità. Il tuo cuore manca di un battito quando noti impronte fresche sugli scalini di ferro: hai trovato le tracce dell'impostore.

Con cautela guidi la discesa nel camino, servendoti dei tuoi poteri di intravisione per individuare qualsiasi tipo di movimento nell'oscurità sottostante. Dopo diversi minuti raggiungete il fondo della scala e arrivate in una larga sala a volta. Attorno alle pareti sono posizionate urne e contenitori di pietra grigia, tutti abbelliti da decorazioni d'oro. C'è un'inaspettata aria di opulenza in questa sala a volta che ti fa pensare si tratti di una camera funebre segreta.

Se hai già visitato il Cimitero degli Antichi in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **182**.

Se non hai mai visitato questo luogo proibito, vai al **206**.

79

Ti fai strada lungo il viale d'accesso e scegli il posto adatto da cui osservare il traffico. Passano trenta minuti prima che tu scorga un carro volante scivolare lungo la via in direzione della torre. Purtroppo la parte riservata al carico è completamente sigillata, perciò decidi di lasciar passare il veicolo ed aspettarne uno più adatto. Fortunatamente non devi attendere a lungo. Dopo pochi minuti un altro carro appare sulla strada; come il primo, anche questo è sprovvisto di guidatore, ma la parte posteriore è aperta. Mentre si avvicina, consideri la velocità a cui esso si muove e calcoli il momento giusto per balzare a bordo. Meno carico del primo, questo carro si muove più velocemente, perciò balzarci a bordo non sarà un'impresa facile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **301**.

Se è 3 o più, vai al **185**.

80 *(fig. 5)*

Un rumore di pietra sfregata contro pietra vi annuncia l'arrivo dell'impostore. Simile a una porta segreta che dà accesso al regno dell'incubo, l'intera parete della stanza a volta si apre lentamente. Il pavimento è percorso da un tremito violento e lingue di fuoco si levano dal varco che diventa sempre più ampio. Dietro l'enorme portale si staglia la figura di un guerriero che indossa la parodia degli abiti di un Grande Maestro Ramas. Per altezza e fattezze, la creatura ti assomiglia moltissimo, ciò nonostante non ti è completamente identica. Gli occhi dell'impostore tradiscono la sua vera natura: sono neri e freddi, simili a due finestre attraverso le quali è possibile intravedere il male che infesta il suo cuore.

Le lingue di fuoco che fuoriescono dal portale ruggiscono incandescenti eppure non emettono alcun calore. Percepisci la presenza di una potente arte magica e gridi ai tuoi compagni Ramas di prepararsi a combattere. Essi reagiscono tutti assieme e, grazie agli anni di addestramento che hanno insegnato loro a sopprimere la paura, estraggono le armi e si mettono in circolo attorno a te. L'impostore estrae la sua spada dalla lama nera ed emette un'agghiacciante risata che echeggia per un attimo al di sopra del rombo delle fiamme. Ad un tratto le pareti della volta sembrano cedere e piegarsi su se stesse; le tue difese Ramas, però, resistono all'illusione, e le pareti tornano al loro posto. Ti accorgi comunque che qualcosa è cambiato. Ordini ai tuoi compagni di tornare verso il camino, ma essi non rispondono. Sono immobili, completamente rigidi, simili a statue di pietra.

"Ah ah ah..." ridacchia l'impostore, "alla fine ci incontriamo, Lupo Solitario". Ti si avvicina, e tu ti senti investire da una sensazione gelida. Il corpo del Ramas malvagio irradia gelo.

"Mi sono divertito moltissimo sotto le tue mentite spoglie" ridacchia la creatura. "Lascia che mi presenti: io sono... il tuo destino, il tuo fardello. Il Destino del Lupo. Un nome adatto, non trovi?"

"Qual è il tuo scopo?" grugnisci in risposta, la mano posata sull'arma nel caso il tuo avversario decidesse di attaccarti all'improvviso".

"Ma è ovvio, no? Sono venuto per ucciderti" egli spiega con voce carica di disprezzo. "Dovrebbe esistere soltanto un Grande Maestro, e solo io sono degno di tale titolo". L'impostore socchiude gli occhi neri e getta indietro il capo in segno di sdegno.

"Sono venuto a provare il mio valore, Lupo Solitario" egli aggiunge, con quieto tono di sfida.

"E come?"

"Con un duello. Ti sfido a duello. Una lotta all'ultimo sangue. Una lotta tra te e me, Lupo Solitario".

"E se rifiuto la sfida?" chiedi.

"Allora i tuoi deboli compagni Ramas moriranno". L'impostore disegna un arco in aria con la spada quasi a voler confermare le sue minacciose parole, e il muro di fiamma alle sue spalle comincia a cambiare. Le lingue di fuoco cominciano a turbinare sempre più veloci fino a quando la parete non si è trasformata in un vortice. La paura serra le sue dita gelide attorno alla



(fig. 5) "Sono venuto per ucciderti" dice l'impostore.

tua gola mentre vedi che a poco a poco, sotto i tuoi occhi, si forma un Cancello dell'Ombra, il portale d'accesso ad un'altro pianeta d'esistenza. D'un tratto capisci che la minaccia è reale. Se l'impostore dirige il potere del vortice contro i tuoi compagni paralizzati, essi non potrebbero resistere. Verrebbero risucchiati nel Cancello dell'Ombra e morirebbero.

"Molto bene" dici. "Accetto la sfida".

Il tuo avversario - il Destino del Lupo - accoglie la tua risposta con un sorriso di trionfo e fa volteggiare la spada nera sopra la testa. Poi la infilza nel terreno, e un attimo dopo venite entrambi risucchiati dal potente vortice del Cancello dell'Ombra.

Vai al **200**.

81

Ti concentri sul tuo avversario mentre intoni le parole dell'incantesimo del Regno Antico *Trattieni il nemico*. Vedi l'impostore sussultare, mentre il frutto mangiato per metà cade a terra. Poi all'improvviso percepisci una forte resistenza; vi è un'improvvisa scarica di energia mentre gli effetti del tuo incantesimo vengono annullati: perdi 1 punto di Resistenza.

Con disappunto, vedi il tuo avversario balzare in piedi e fuggire, apparentemente non scalfito dal tuo attacco.

Vai al **224**.

82

I rettili ricaricano gli archi e assieme si chinano oltre il bordo del calderone per prendere la mira contro il tuo corpo privo di protezione. Lasciano partire simul-

taneamente le frecce, e tu sei costretto a tuffarti nella melma per evitare di venire colpito dai dardi avvelenati. Una delle frecce ti ferisce al polpaccio, e subito avverti un dolore lancinante che ti esplode nel retro della coscia non appena il veleno entra in circolazione: perdi 2 punti di Resistenza.

Le tue innate facoltà curative neutralizzano rapidamente l'effetto del veleno e ricicatrizzano la ferita. Gocciante di fanghiglia puzzolente, ti alzi in piedi e senti i tuoi nemici imprecare rudemente mentre si affrettano a ricaricare gli archi.

Se possiedi una Bomba Naptha, vai al **288**.
Se non possiedi questo oggetto, vai al **320**.

83

Le pareti d'acciaio della stanza in cui sei entrato scintillano, ricoperte di ghiaccio. Diversi alti contenitori di vetro sono sistemati in circolo al centro di questa specie di cella frigorifera, collegati l'un l'altro da tubi e funi di rame. I liquidi che essi contengono sono pieni di bollicine e sembrano bollire malgrado la temperatura gelida dell'aria. Cammini attorno ai contenitori, affascinato dalla bellezza dei liquidi multicolori, poi percepisci un pericolo immediato da qualche parte alla tua destra e ti volti di scatto, arma alla mano.

Vedi una scalinata buia e una figura scura accucciata in fondo alle scale. È l'impostore, il Destino del Lupo: stringe in mano un arco e sta per scoccare una freccia. Nell'attimo un cui ti vede, lascia andare la fune dell'arco, e la punta del dardo si accende di fiamme rosse mentre sibila verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, togli 2.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **155**.
Se va da 4 a 7, vai al **102**.
Se è 8 o più, vai al **248**.

84

Aumenti la velocità della tua ascesa tanto che la libellula predatrice non è in grado di seguirti. Impossibilitato a catturarti, l'insetto emette un ronzio di disappunto e ritorna verso il basso in spirali sempre più piccole. Abbassi lo sguardo e vedi la libellula sfogare il proprio appetito su insetti di dimensioni più piccole. Da dove ti trovi, essi non sembrano altro che piccoli puntini colorati sospesi in volo sopra il centro della grande gola.

Dopo diversi minuti raggiungi l'apice della caverna e ti sollevi oltre la ventola piena di luce. Una volta all'esterno, vieni sorpreso da una forte folata di vento che per poco non ti manda a sbattere verso il bordo roccioso dell'apertura. Ciò nonostante le tue facoltà Ramas ti permettono di non perdere il controllo, perciò eviti di venire scaraventato contro la roccia vulcanica e frastagliata che ti circonda.

Sopravvivi all'impatto e riesci ad issarti all'esterno per poi calarti sulla superficie che ritieni essere il tetto della caverna. In cerca di un riparo dai venti impetuosi che si incrociano attorno a te, ti infili in un'apertura della roccia porosa, da dove sei in grado di contem-

plare il panorama circostante. È una vista mozzafiato, che rivaleggia per meraviglia con quella della caverna.

Vai al **239**.

85

"Di certo il Grande Maestro di tutti i Ramas non può essere un codardo?" ti schernisce il tuo avversario, prendendosi gioco di te per il tuo rifiuto. "Non hai coraggio a sufficienza per accettare questa sfida?"

"Non ti temo affatto, impostore" rispondi. "Non mi fido di te per quel che riguarda i duelli d'onore".

"Se vinci il duello, tornerai a Tyso, Lupo Solitario, hai la mia parola. E la parola del mio padrone".

"Entrambe ugualmente prive di valore".

Per un attimo fissi gli occhi assassini del tuo avversario e capisci che ogni sua parola è una bugia. Però sai anche che le tue scelte sono limitate. Se non accetti la sfida, egli chiamerà a sé i suoi servitori e ti ucciderà. Non hai niente da guadagnare a rifiutare il duello, perciò, con riluttanza, accetti.

Vai al **304**.

86

La freccia sibila sopra la tua spalla e va a conficcarsi nell'intrico di rampicanti che copre l'imboccatura della caverna. Balzi in piedi, guardi verso la giungla e individui il punto da cui la freccia è stata fatta partire. Intensifichi la vista e scorgi il viso del tuo nemico - il Destino del Lupo - parzialmente nascosto da un albero. Sta ridendo di gioia, e i suoi denti scintillano bianchi contro lo sfondo verde intenso della giungla. Poi capisce che l'hai individuato, impreca rudemente, balza in piedi e scompare nel sottobosco.

Deciso a non lasciartelo scappare tanto facilmente, parti immediatamente all'inseguimento.

Vai al **90**.

87

Prepari rapidamente una freccia e miri contro l'occhio sinistro della creatura. Questa percepisce la minaccia, ed ecco che all'istante due placche di metallo che si congiungono fuoriescono a proteggere l'occhio del mostro. Rivolgi una preghiera a Ramas affinché guidi il tuo dardo, poiché il bersaglio mobile non è ora più grande di una monetina.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con Arco, aggiungi 5 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **322**.
Se va da 5 a 9, vai al **44**.
Se è 10 o più, vai al **299**.

88

Caldar allontana la mano dalla spada ed emette un sospiro di sollievo. "Grazie a Ishir, siete tornato tra noi, Grande Maestro. Forse il male che ha afflitto Sommerlund ora potrà essere vendicato".

Il barone chiama i suoi carcerieri, i quali liberano i tuoi polsi dalle manette che ti tenevano prigioniero. Poi, mentre tutti e tre risalite dalle prigioni alla Sala del Castello, Caldar e Banedon ti confermano la versione dei fatti che avevi ricevuto dalla sentinella. Oltre a ciò,

vieni a sapere che una folla inferocita di soldati e cittadini di Holmgard, alcuni giorni or sono, assaltò il Monastero Ramas. Pietra di Fuoco, il più anziano del Nuovo Ordine dei Ramas, cercò di riportare la folla alla ragione. Per fortuna le sue preghiere furono ascoltate, e gli fu data così la possibilità di mandare quattro Maestri Ramas a Tyso, la città in cui l'impostore era stato avvistato per l'ultima volta. Pietra di Fuoco ha ordinato ai quattro Ramas di rintracciare ed uccidere l'impostore il più in fretta possibile.

L'impostore deve essere un nemico formidabile, non hai alcun dubbio in proposito, molto probabilmente un avversario troppo forte per quattro giovani Ramas. In ansia per la loro vita, chiedi che ti venga dato il permesso di recarti a Tyso per portare loro aiuto. Banedon è d'accordo, ma suggerisce un modo più rapido per raggiungere Tyso. Ancorata alla torre del Castello di Caldar si trova il *Cloud Dancer* - la navicella volante del Capo della Corporazione - che egli mette a tua disposizione. Accetti la sua generosa offerta con gratitudine.

Sei ansioso di metterti in viaggio per Tyso senza ulteriori indugi, ma prima della partenza il barone Caldar ti offre la possibilità di equipaggiarti con armi e altri oggetti della sua efficientissima armeria.

Se decidi di accettare l'offerta del barone, vai al **149**.

Se decidi di declinare l'offerta, vai al **260**.

89

Malgrado i tuoi sforzi, non riesci a rianimare la libellula gigante, la quale muore a causa delle ferite prima di toccare terra. Purtroppo rimani impigliato nelle ali e non riesci a metterti in salvo prima che l'insetto gigante si spiaccichi nel fossato che circonda la torre.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

90

Ti fai strada tra il denso fogliame e ben presto raggiungi il punto in cui si trovava nascosto il tuo avversario. Le foglie attorno al nascondiglio sono state ben sistemate: ciò significa che l'impostore deve avere trascorso un considerevole periodo di tempo in questo luogo, preparandosi all'imboscata. Risulta altresì evidente che la fuga è stata piuttosto affrettata. Per terra accanto a un albero scopri 2 Frecce e un Pugnale (se decidi di prendere queste armi, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra).

Decidi di tenerti su questo sentiero finché è ancora fresco e ti allontani dal nascondiglio per addentrarti nella giungla a caccia del nemico. Ma dopo meno di venti metri il sentiero diventa indistinto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **246**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **77**.

91

Fortunatamente la creatura ha svuotato il sacco contenente il veleno corrosivo, e tu riesci a scappare dalla saletta senza ulteriori incidenti. Raggiungi la porta e

scopri che non è chiusa a chiave. Senza esitare un attimo di più, la apri e ti affretti nella sala adiacente.

Vai al **220**.

92

La trave rotta e la fune cadono nella voragine e si perdono nel buio fino a quando non le sentite colpire la superficie del fiume sottostante. Mano d'Acciaio è appeso al soffitto con una sola mano, ciò nonostante riesce a mantenere la presa, malgrado la pioggia di rocce e polvere che lo investe. Gli ordini di fare ritorno, ed egli obbedisce subito.

Non appena Mano d'Acciaio è di nuovo a terra, lodi il suo coraggio e la sua abilità. È solo a causa della sfortuna che le cose non sono andate per il verso giusto. Il giovane si offre di provare di nuovo, ma tu dici che ora è il tuo turno. Lingua di Fuoco ti offre la sua corda, e tu percorri il bordo della fessura fino a raggiungere il muro. La parete ruvida della volta offre molti appigli e appoggi, perciò sei in grado di avanzare rapidamente fino al soffitto e raggiungere il centro, proprio sopra la voragine. Fissi un'estremità della fune attorno a una delle assi del soffitto e lanci l'altra ai tuoi compagni di sotto in attesa. Ad uno ad uno essi balzano oltre la voragine con l'aiuto della fune; dopo di che sciogli la corda e scendi anche tu verso l'altra sponda del cratere.

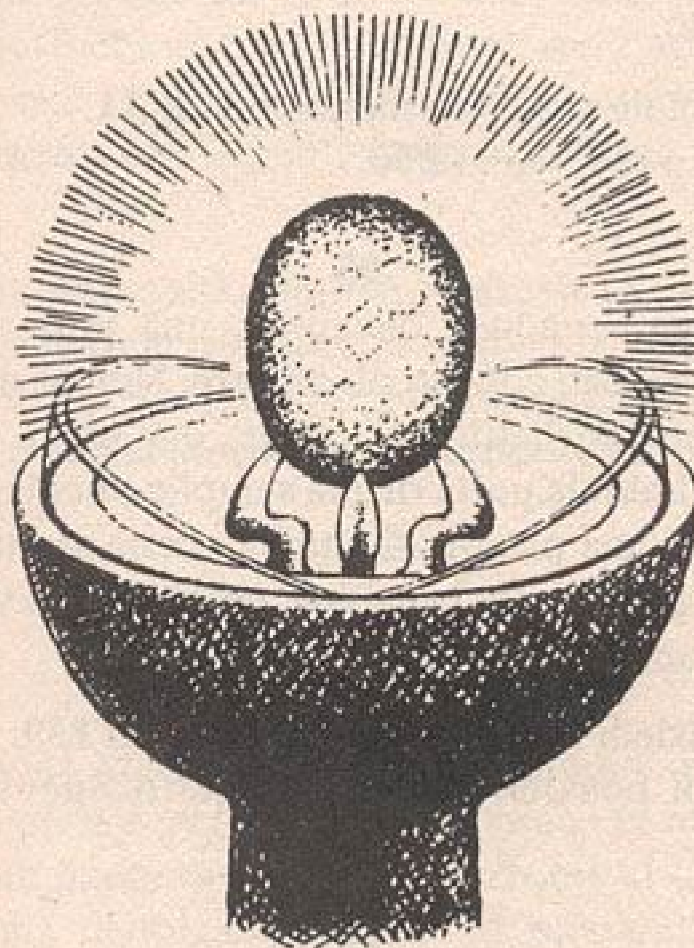
"Seguitemi, nobili Ramas!" ingiungi, ansioso di non sprecare altro tempo. "Dobbiamo fare in fretta se vogliamo catturare l'impostore!"

Vai al **160**.

93

Cerchi di evitare il fascio crepitante che avanza verso di te, ma la fatica e le ferite subite contribuiscono a rallentare i tuoi riflessi. Vieni colpito al fianco dall'energia incandescente e scagliato in aria. All'improvviso un'esplosione di luce bianca ti acceca e, in un attimo di puro terrore, perdi i sensi e vieni consegnato a un sonno dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.



94

Servendoti delle tue facoltà di Grande Maestro, dai vita a una nebbia che si leva dalle acque putride e che

riempie rapidamente il livello più basso della volta. Senti i versi irati delle creature nascoste nel calderone, innervosite dall'improvviso vapore che limita la loro capacità visiva. Nascosto dalla nebbia, entri nella volta e guadi silenziosamente la palude in direzione dell'uscita. Hai appena oltrepassato il pentolone quando una pioggia di frecce d'osso scende da sopra la tua testa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 6 o meno, vai all'**11**.
Se è 7 o più, vai al **266**.

95

Il passaggio conduce davanti a una porta di fogli d'argento saldati con circoli di ferro. Non ha maniglia, né vi sono lucchetti. La spingi, ma senza ottenere alcun risultato: la porta rifiuta semplicemente di aprirsi. Poi noti una piccola rientranza nella struttura metallica: ci passi sopra la mano e percepisci le vibrazioni di una serratura elettrica.

Se possiedi un Disco di Ferro, vai al **159**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **143**.

96

Ti servi delle tue difese psichiche per erigere un muro protettivo attorno alla tua mente e resistere al tremendo attacco. La tua strategia ha successo, anche se lo sforzo ti costa parecchio (perdi 3 punti di Resistenza). L'assalto psichico è stato uno dei peggiori che tu abbia subito fin'ora. Sei sopravvissuto, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono che le prove che ti aspettano non sono affatto finite: anzi, esse sono appena iniziate. Ti costringi ad aprire gli occhi, temendo la minaccia con cui devi confrontarti.

Vai al **300**.

97

Una delle frecce ti graffia l'avambraccio destro e ferisce in profondità la parte alta della tua coscia destra. Soffochi un grido di dolore, ma l'agonizzante bruciore che esplode nell'arto ferito ti comunica immediatamente che la punta della freccia era avvelenata.

Le tue innate facoltà curative contrastano l'azione del veleno prima che sia troppo tardi, ma le tue difese fisiche attingono alle riserve di energia, e il processo curativo ti lascia indebolito e stordito: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **70**.

98

"Su, Grande Maestro. Stai per tornare a casa" ti dice Alyss; ti prende per mano e ti conduce in mezzo alla sala, in un punto direttamente di fronte al caminetto. "Ma prima dobbiamo pensare ai preparativi per il viaggio".

Alyss, poi, toglie l'amuleto che l'impostore portava al collo e te lo mette in mano dicendoti di indossarlo immediatamente. (Annota questo Oggetto Speciale

come l'Amuleto del Destino del Lupo. Per poterlo tenere, devi rinunciare a un altro degli Oggetti Speciali).

Dopo che le hai ubbidito, Alyss tocca i due amuleti e dice:

"Bene, bene: questi pendoli faranno il resto".

Poi prende un pezzo di pietra dalla tasca e procede a tracciare un pentagramma sul pavimento. Ha completato il disegno per metà quando d'un tratto diventa nervosa.

"Dobbiamo fare in fretta" mormora, "in fretta".

All'improvviso il fuoco nel caminetto si fa più luminoso: le fiamme cominciano a crescere, a muoversi, a cambiare di colore.

"Non funziona!" grida Alyss, gli occhi pieni di lacrime di delusione. Getta via il gessetto di pietra, e poi le fiamme ruggenti balzano ai suoi piedi e successivamente verso di te. "È troppo tardi!" grida, la voce a malapena udibile sopra il crepitio delle fiamme. "Naar sta chiamando il suo campione!"

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **273**.
Se va da 5 a 9, vai al **67**.

99

L'esplosione ti spinge all'indietro nella stanza. Nell'attimo in cui ti fermi, ti metti in ginocchio e cerchi di rialzarti in piedi, ma prima che tu riesca a farlo, qualcosa di pesante ti colpisce al fianco e ti fa ricadere a terra, inchiodandoti le gambe al pavimento. Tendi la mano per liberarti e scopri che l'oggetto pesante è Falco Nero. Scosso e tremante, volti il suo corpo immobile e ti affretti a verificare che il giovane respiri ancora. Per fortuna egli è ancora vivo, anche se gravemente ferito. La mano che stringeva la spada è ustionata, e tutto il suo corpo sta risentendo dello shock dell'esplosione.

Servendoti delle tue discipline risananti Ramastan, riesci a ristabilizzare le sue condizioni e a farlo riprendere dallo shock (perdi 3 punti di Resistenza). Lo aiuti a rimettersi in piedi, poi ti guardi attorno e vedi che anche gli altri Ramas sono stati scagliati a terra e stanno cercando di rialzarsi. Per fortuna, le loro innate facoltà Ramas sembrano averli salvati da ferite gravi. Capisci però che la tua incapacità ad individuare la presenza dell'esplosivo ha scosso la loro fiducia in te.

"Il nostro avversario è di gran lunga più pericoloso di quanto non pensassi" dici in tono preoccupato, "ma siamo dei Ramas e dobbiamo raccogliere la sfida. Il nostro nemico è un mago molto abile e sa nascondere le sue trappole con estrema abilità. Ciò nonostante preferisce indebolirci anziché ucciderci. Perché lo faccia non lo so, ma d'ora in avanti non possiamo fare affidamento solamente sui nostri sensi. Dobbiamo procedere con estrema cautela".

Vai al **345**.

100

Vuoi confrontarti con il tuo avversario, ma sai che devi stare attento alle trappole. A prima vista egli sembra essere solo in questa sala circolare, ma poi noti

qualcosa di strano. Ai quattro punti del compasso vi sono dei binari attaccati alle pareti. A questi binari sono collegate delle piccole piattaforme orizzontali, che si muovono continuamente in una sorta di processione continua. A nord e a sud, queste piattaforme salgono attraverso dei fori nel soffito; a est e a ovest esse scendono attraverso fori simili nel pavimento. Ritieni si tratti di ascensori, e i tuoi sospetti vengono confermati quando vedi comparire all'improvviso un guerriero armato: è in piedi sulla piattaforma, attraversa la sala e prosegue la discesa verso i livelli inferiori della torre.

L'impostore ti rivolge la schiena e sta esaminando un pannello di vetro sistemato nella parete della sala. Intensifichi la vista e vedi che il pannello presenta un'immagine illuminata della via che conduce al fossato che circonda la torre. Il tuo avversario sta aspettando il tuo arrivo ed è evidentemente ignaro del fatto che ti trovi già all'interno della torre.

All'improvviso qualcosa lo mette in guardia: si gira di scatto e ti fissa con occhi neri carichi di disprezzo e paura. Ti scorge all'entrata della sala e balza immediatamente sulla piattaforma sistemata a nord per tentare la fuga. Deciso a non lasciartelo scappare, entri nella sala e sali sulla piattaforma sistemata a sud. La piattaforma passa attraverso il soffitto e ti trasporta lungo un camino aperto. L'impostore si trova dall'altra parte, sei metri all'incirca sopra la tua testa. Puoi scorgere il suo viso oltre il bordo della piattaforma. Vedi che sta pronunciando qualcosa, forse un'imprecazione; poi, però, lo vedi tendere la mano verso di te, ed ecco che un fascio di luce crepitante si inarca dalla punta del suo dito e si dirige verso il tuo viso.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **341**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **153**.

101

Scopri diverse impronte nel terreno umido e fangoso, tutte praticamente identiche alle tue. Sono state coperte di foglie, e vi sono diversi canali nel terreno molle, evidente prodotto di dita umane. Ti fai immediatamente sospettoso: le impronte sono state nascoste in maniera così approssimativa che sei quasi certo che qualcuno voleva che tu le trovassi.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **51**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **258**.

102

Ti getti a terra per evitare la freccia, la quale ti colpisce di striscio alla spalla, scavandoti nella pelle un solco mentre scivoli sul pavimento ghiacciato: perdi 5 punti di Resistenza.

Il tuo avversario ride quando sente il tuo grido di dolore. Malgrado il dolore, tu ti alzi in piedi e punti l'arma in gesto di sfida contro la scalinata buia. Ma l'impostore è gia scomparso e sta rapidamente salendo le scale. Facendo ricorso alle tue innate facoltà curative, fermi il sangue che sta scorrendo copiosamente sul tuo petto e ti affretti su per la scalinata all'inseguimento del tuo nemico.

Vai al **29**.

103

Raggiungi la base della corolla, ti cali nello stelo vuoto e presto scopri che la discesa è alquanto rapida. In effetti, si tratta di un tubo quasi verticale, ma grazie alla presenza di sottili tentacoli che si protendono dalle pareti dello stelo e che tu riesci di volta in volta ad afferrare, sei in grado di controllare la velocità della discesa. Mano a mano che ti avvicini alla base, le pareti dello stelo diventano semi- trasparenti e pregne d'umidità. Sei in grado di vedere altri steli, oltre a quello su cui ti trovi; assomigliano a tronchi d'albero in una densa foresta. Abbassi lo sguardo e vedi che il gambo di questa pianta scende nell'oscurità, un'oscurità che comincia nel punto in cui lo stelo affonda nel terreno. Decidi di fermarti, dal momento che non hai desiderio alcuno di esplorare le radici del fiore gigante.

Con cautela esamini il materiale di cui è fatto lo stelo semi- trasparente. Se trovassi il modo di oltrepassarlo, riusciresti a scappare da questo tubo-prigione.

Se possiedi un'arma fornita di lama, o un Oggetto Speciale fornito di lama, vai al **332**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **279**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e decidi di usarla, vai al **57**.

Se non possiedi nulla di quanto sopra elencato, o preferisci non servirtene, vai al **4**.

104

In risposta alle tue preghiere, senti una calda sensazione inondarti il corpo e la mente, che ti lascia fisicamente e spiritualmente rafforzato e allerta: recuperi 4 punti di Resistenza.

Certo che le divinità di Ishir e Ramas siano al tuo fianco e veglino su di te in questo momento della verità, spalanchi la porta e avanzi a passo deciso nella sala.

Vai al **240**.

105

Avendo soppesato i pro e i contro, decidi di correre il più rapidamente possibile verso l'uscita dall'altra parte della volta. Sei convinto che la combinazione di velocità, sorpresa e mimetizzazione sia sufficiente a farti arrivare sano e salvo dall'altra parte della volta prima che le creature in agguato si accorgano della tua presenza.

Trai un profondo respiro e ti lanci in avanti. Hai coperto appena tre metri quando senti le voci irate e rauche delle creature echeggiare all'interno del calderone. Stai passando sotto la grande pentola nera quando una pioggia di frecce d'osso scende verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 8 o meno, vai al **97**.

Se è 9 o più, vai al **180**.

106

Senza fare rumore, sfili l'arco di spalla e prepari una freccia. Poi, con fredda precisione, miri alla nuca del tuo nemico e lasci andare la fune. Il dardo impiega un

millesimo di secondo a raggiungere il bersaglio, ma l'impostore avverte il pericolo e si getta a terra. La punta del micidiale proiettile gli penetra nella coscia, ferendolo seriamente, ma non tanto da impedirgli di estrarre la freccia e scappare.

Vai al **207**.

107

Lo stretto passaggio conduce ad una volta coperta di stracci, immondizia, ossa e arbusti contorti. Da questo tappeto di ruderi e immondizie è stato ricavato una specie di nido. Il scintillio d'oro brunito ti spinge a investigare il riparo più da vicino e con tua sorpresa scopri una Coppa Dorata (Oggetto Speciale).

D'un tratto percepisci un movimento proprio sopra la tua testa. Sollevi lo sguardo e ti ritrovi a fissare un camino coperto di mattoni che sale verso la superficie. Un Bangrol - una specie molto aggressiva di aquila del mare che vive nel territorio di Sommerlund - sta calando in picchiata a incredibile velocità lungo il camino. Hai disturbato il nido di questo feroce predatore.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **139**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **217**.

108

Esci dal tunnel, e subito il caldo opprimente della foresta ti cade addosso come un'incudine. Le tue arti Ramastan della Difesa regolano automaticamente la tua temperatura corporea, rendendoti il caldo sopportabile, ma ciò nonostante non riesci a capire come sia possibile a creature viventi sopravvivere in questo ambiente infernale.

Purtroppo, però, l'altissima temperatura è soltanto la prima di due sgradevolissime sorprese che ti attendono. La seconda si materializza sotto forma di freccia che sibila proveniente dalla densa foresta verso la tua fronte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **152**.

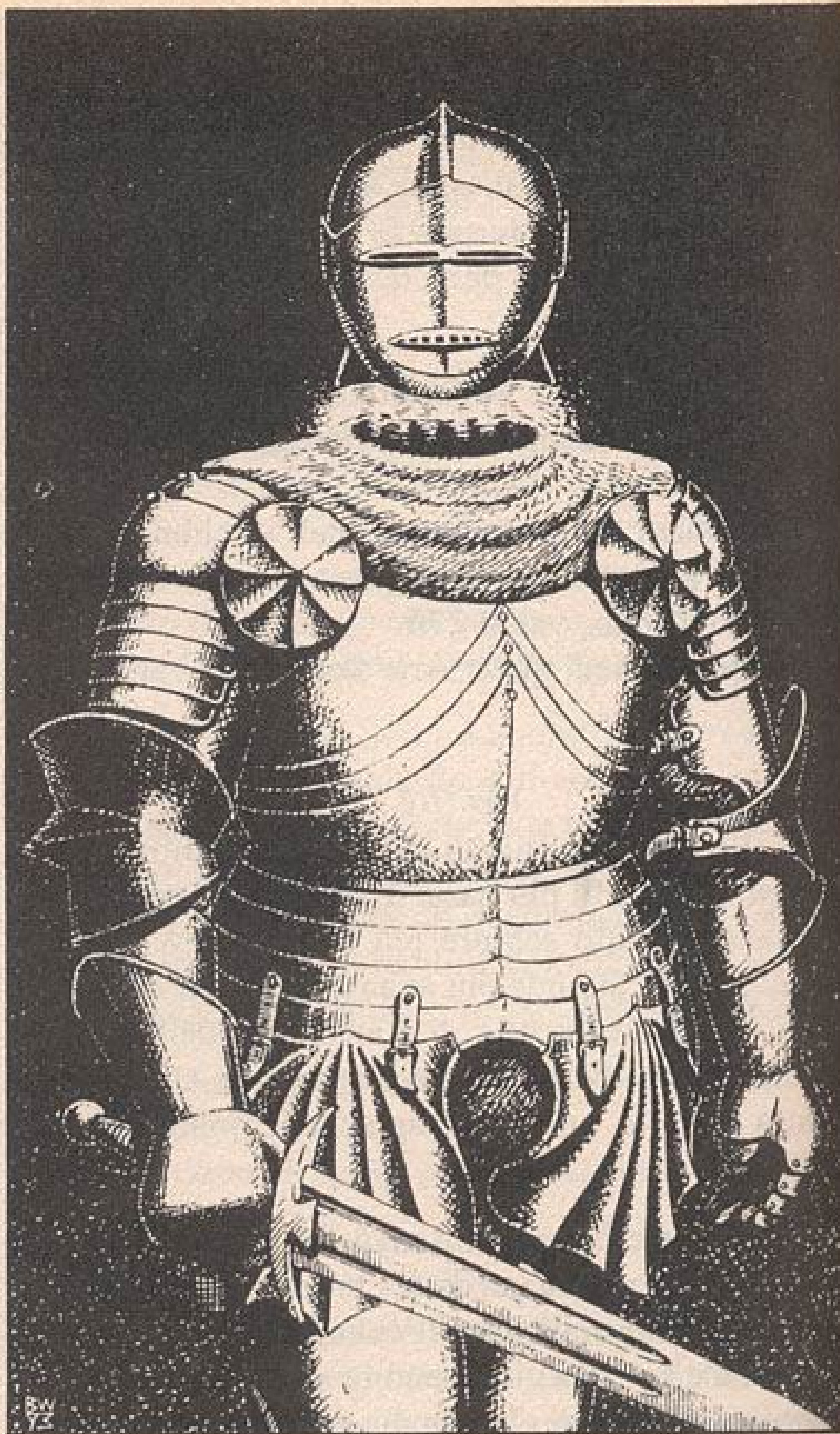
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **232**.

109 *(fig. 6)*

Segui il tunnel illuminato dalle torce mentre avanza tortuoso nei livelli più bassi di questo strano castello. Un presentimento sempre più forte ti avverte di un pericolo che ti attende più avanti, e tu ti fermi e metti in azione le tue facoltà di Ramas per determinarne l'esatta natura. Non riesci a distinguere chiaramente di cosa si tratta, anche se capisci che non è un'entità vivente.

Estrai l'arma e avanzi con maggior cautela. Non appena svolti oltre una curva del tunnel, un guerriero in armatura si materializza nell'oscurità. Stringe in mano una spada e a prima vista sembra umano. Solo quando si fa più vicino vedi che non ha collo: il suo elmo con visiera è sospeso a mezz'aria a qualche centimetro dalla corazza e non è connesso direttamente al torso.



(fig. 6) La testa del guerriero è staccata dal collo.

Un bagliore di luce verdognola illumina la visiera del guerriero, e all'improvviso un'ondata potente di energia psichica ti colpisce con forza terrificante.

Se possiedi lo scudo Ramas, vai al **181**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **265**.

110

Cerchi di domare la creatura per mezzo della tua arte Ramastan del Controllo Animale, ma essa resiste ai tuoi comandi mentali e psichici.

Ora ti trovi di fronte a un dilemma. Per scappare dalla caverna devi affrontare il serpente incatenato in combattimento oppure puoi scappare cercando di trovare un modo per aprire la saracinesca alle tue spalle.

Se decidi di affrontare il serpente gigante in combattimento, vai al **165**.
Se preferisci tentare di aprire la saracinesca, vai al **171**.

111

Alyss ti ordina di andartene immediatamente: il bozzolo protettivo che la circonda sta cominciando a spegnersi sotto i colpi dell'ascia di Kekataag. Percepisci che non riuscirà a mantenere lo scudo protettivo molto a lungo.

Dai ascolto alle sue parole e ti precipiti verso l'imboccatura del Cancello dell'Ombra, ma Naar è deciso a lanciare un ultimo attacco nel tentativo di impedirti la fuga. Ti trovi a pochi metri dal cancello, quando due orrori con membra gommose ti si parano davanti.

Cryopedi:
Combattività 38 Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

112

La favolosa Pietra di Luna venne creata molte migliaia di anni or sono dagli Shianti, una razza di semi-dei la cui presenza sul Magnamund aveva annunciato l'alba dell'umanità. Questo meraviglioso artefatto contiene il potere combinato della loro magia e della loro saggezza, somma di ogni loro conoscenza. Tanto significante fu la creazione di questo artefatto che il tempo sul Magnamund viene misurato partendo dalla sua creazione. Era stato dato per scontato che il luogo in cui si trovava la Pietra di Luna fosse un segreto conosciuto solamente dagli Shianti, che vivono nell'Isola di Lorn nel più profondo sud del Magnamund; eppure ciò che vedi ti dice che la pietra mistica è caduta nelle mani del dio delle Tenebre.

All'improvviso il significato della Pietra di Luna diventa chiaro. Naar si sta servendo dei suoi poteri leggendari per generare Cancelli dell'Ombra nel mondo del Magnamund, in punti e in momenti di sua scelta. Tali poteri gli hanno permesso di inviare i suoi campioni nel tuo mondo, mentre le forze benigne di Ishir e Ramas sono tenute a bada, impotenti a contrattaccare. Soltanto tu e i tuoi fratelli Ramas avete ostacolato l'assalto degli agenti di Naar dalla sconfitta dei Signori delle Tenebre.

La forma orrenda del dio delle Tenebre torna sul suo piedistallo e su esso si risistema. Poi un rombo profondo riempie la sala del trono, il preludio alla voce di Naar.

"Hai fatto bene, mio campione" tuona il re del male. "Ora ti comando di tornare nella maledetta Sommerlund e di finire la mia opera. Prepara la strada per i miei eserciti della notte. Alla fine il pianeta sarà mio. La vittoria sarà completa!"

È chiaro che, dalle parole che ha appena pronunciato, Naar è convinto che tu sia l'impostore, il suo campione, appena tornato da un duello in cui il Male ha trionfato. All'improvviso vedi Alyss emergere dalla parete di fumo, meno di dieci metri alle spalle di Naar; ciò nonostante la malvagia divinità sembra ignara della sua presenza. Alyss sembra calma e concentrata, e tu capisci che la giovane sta aspettando il momento giusto per avvicinarsi al piedistallo e prendere la Pietra di Luna. Trattenendo il respiro, osservi mentre lei si avvicina a poco a poco alla pietra leggendaria. Poi Naar muove la massa orrenda del suo corpo, e Alyss si immobilizza.

"Non tornerai da solo a Sommerlund, Destino del Lupo. Kekataag il Vendicatore ti accompagnerà. Ha una missione da portare a termine a Toran, un assassinio nella Confraternita della Stella di Cristallo".

Poi il dio delle Tenebre emette un fischio acuto, ed ecco che un temibile guerriero risponde alla chiamata. Emerge dalle pareti di fumo e avanza al centro della sala del trono.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **183**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **34**.

113

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo di battaglia del Regno Antico *Scudo* e disegni un cerchio in aria con la mano destra. Il fascio crepitante esplode contro la barriera invisibile che hai velocemente creato e si dissolve in una cascata di scintille rosate che vengono risucchiate nel camino.

Vai al **37**.

114

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas di mimetizzazione per nasconderti mentre esci dall'imboccatura del tunnel. Purtroppo il tuo avversario è dotato quanto te. Tieni sotto controllo l'uscita della caverna come un falco in agguato, e la tua mossa, per quanto abile, non passa inosservata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **108**.
Se è 6 o più, vai al **191**.

115

Segui il tunnel che sale in superficie. In lontananza scorgi un puntino di luce che, mano a mano che sali, si trasforma in un scintillio di raggi che filtrano attraverso la cortina dei rampicanti. La frangia di piante color smeraldo nasconde l'imbocco del tunnel, il quale si fa sempre più umido mano a mano che ti avvicini all'uscita. Il fondo asciutto si è gradualmente trasformato in una superficie viscida e pericolosamente scivolosa coperta di scarafaggi e altre creature striscianti, alcune lunghe quanto coltelli.

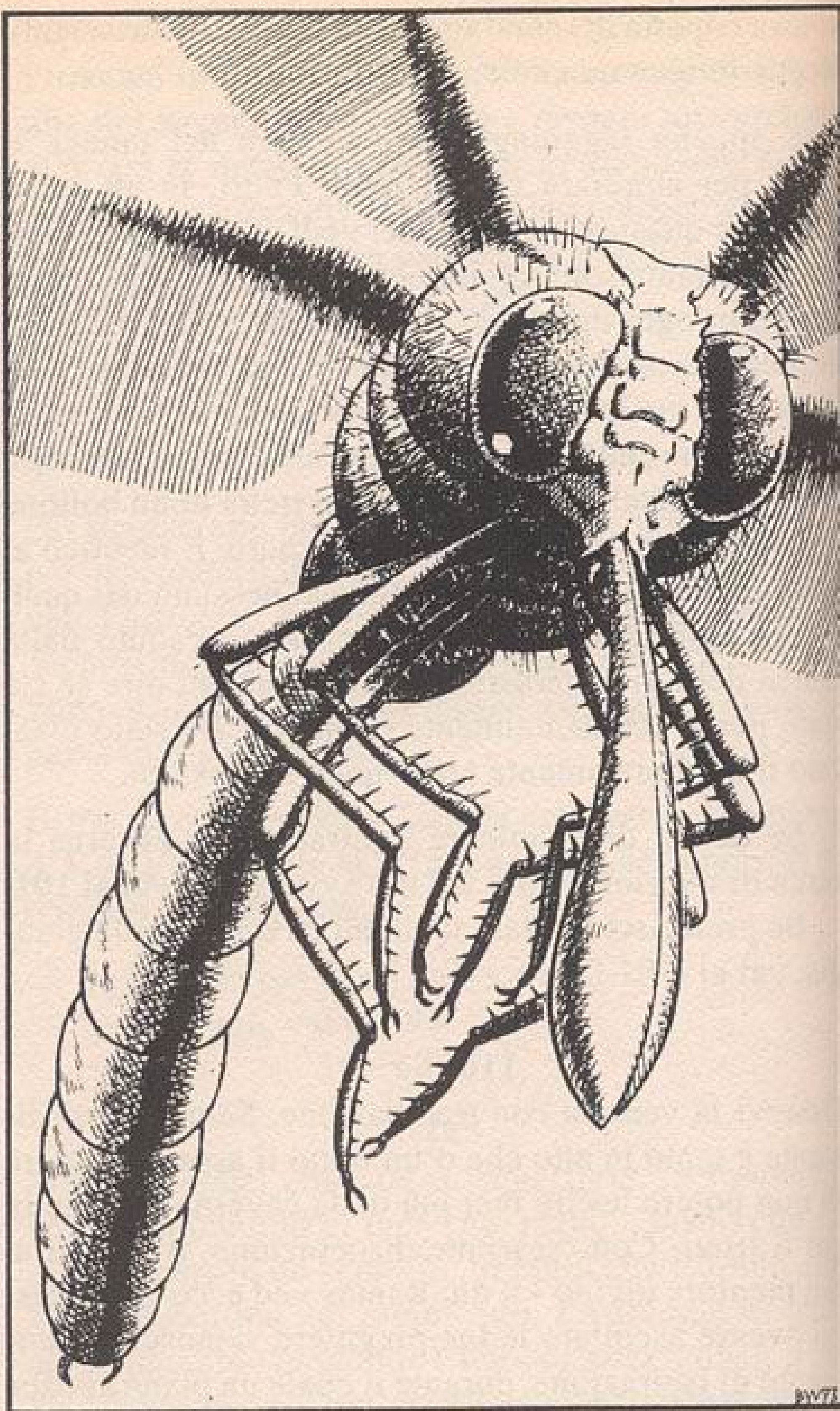
Non appena raggiungi l'imboccatura del tunnel, ti fermi per sbirciare oltre i rami. Fuori, in un caldo tropicale quasi insopportabile, vedi una giungla, umida e gocciante sotto gli impietosi raggi del sole, che si stende in ogni direzione verso un orizzonte roccioso di picchi e monti vulcanici. Poi il tuo sguardo viene attratto da qualcosa di piccolo e scintillante tra la ricca vegetazione che ricopre il terreno all'entrata. Raccogli l'oggetto metallico e scopri che si tratta di un bottone di rame su cui è inciso un disco solare. È identico ai bottoni che adornano la tua tunica, nessuno dei quali risulta mancante. Non può che essere caduto dalla tunica del tuo avversario, ma non sapresti dire se sia stato perso accidentalmente oppure se sia stato piazzato lì deliberatamente affinché tu lo trovassi.

Se decidi di esaminare l'entrata della caverna in cerca di ulteriori indizi sul tuo avversario, vai al **101**.
Se preferisci lasciare il tunnel ed esplorare la giungla, vai al **47**.

116 *(fig. 7)*

Osservi la ventola con trepidazione. Sembra così distante e tanto in alto che d'un tratto ti assale il timore di non potere uscire mai più dalla caverna enorme in cui ti trovi. Con crescente disperazione, ti rivolgi al tuo mentore divino - il dio Ramas - ed ecco che, quasi lui avesse ascoltato le tue preghiere, conosci un momento di ispirazione, durante il quale un piano audace ti si forma nella mente.

Servendoti delle tue innate facoltà Ramastan del Con-



(fig. 7) La libellula gigante tenta di colpirti.

trollo Animale, ti concentri su una delle libellule di dimensioni più piccole che sta volando in circolo al limitare della fertile gola. L'animale risponde immediatamente al tuo comando silenzioso e atterra dolcemente in una radura vicina. Come un cavallo docile e ubbidiente, la creatura alata aspetta pazientemente che tu le monti in groppa. Una volta che ti sei sistemato, essa si leva in volo con tale velocità che hai l'impressione che lo stomaco ti si sia staccato dal resto del corpo. Passano diversi minuti prima che tu riesca a riprenderti dallo shock causato dal velocissimo decollo, ma ben presto sei in grado di rilassarti sul dorso dell'insetto e goderti lo spettacolare panorama che ti si presenta alla vista.

Servendoti del palmo delle tue mani e delle ginocchia, scopri che sei in grado di guidare la libellula verso la ventola. Purtroppo, però, la tua ascesa non passa del tutto inosservata. Ti trovi a circa un chilometro di altezza quando attrai l'indesiderata attenzione di una libellula più grande e più veloce di quella che stai montando. Mentre vola in circolo attorno a te, capisci che è solo una questione di attimi prima che tu venga attaccato.

Estrai l'arma e serri la presa sul dorso a scaglie della tua montatura mentre la libellula predatrice cala per dare inizio al suo attacco.

Golasyx:
Combattività 49 Resistenza 45

Questa creatura sta cercando di colpirti con la proboscide simile a una lancia mentre ti passa accanto in

volo, perciò hai bisogno di combatterla solo per uno scontro.

Se i punti di Resistenza che fai perdere al tuo nemico sono uguali o superiori a quelli che perdi tu, vai al **38**.

Se invece sei tu a subire una maggiore perdita di punti di Resistenza, vai al **192**.

117

Ti scansi di lato per evitare di venire colpito dalla saliva della creatura. Dapprima pensi che non si tratti di niente di serio, ma poi guardi dove la sostanza atterra e vedi che le pietre che ricoprono il pavimento si stanno sciogliendo.

Se decidi di attaccare la creatura che ha cercato di sputarti l'acido addosso, vai al **141**.

Se preferisci evitare la creatura, vai al **91**.

118

Attacchi vigorosamente i filamenti con la tua arma magica, aprendoti un varco con incredibile facilità: essi si ritirano al tocco della lama magica e cadono in mucchi sul pavimento del tunnel. In pochi secondi sei in grado di proseguire nell'inseguimento.

Vai al **316**.

119

Tu e gli altri guardate mentre Mano d'Acciaio si infila la fune in spalla e dà inizio all'arrampicata. La parete ruvida della volta offre molti appigli e appoggi, e il giovane è in grado di avanzare rapidamente fino al soffitto e raggiungere il centro, proprio sopra la voragine. Tenendosi in posizione con la mano sinistra, con quella destra egli tenta di fissare un'estremità della fune attorno una delle assi del soffitto. Dopo aver portato a termine l'impresa, il Ramas scioglie la fune e la tira per saggiarne l'affidabilità. Ma ecco che un forte *crack!* echeggia nella sala. Emetti un'esclamazione preoccupata e sorpresa quando vedi l'asse cui era assicurata la fune spezzarsi in due e cadere a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 7, vai al **92**.

Se è 8 o 9, vai al **268**.

120

Alla fine del passaggio scopri un altro tunnel che si diparte verso sinistra. Le pareti e il soffitto gocciano d'umidità, il che significa che il tunnel corre proprio sotto al fiume. Imbocchi questo passaggio, le spalle che sfiorano le pareti di fango mentre sali una rampa di scale che conduce ad un'arcata supportata da grosse assi di legno. Oltre l'arcata si trova una vasta sala sotterranea, decorata e abbellita da rune e insegne malvagie. Si tratta di un tempio primitivo che irradia un'aura negativa talmente intensa che la sola idea di entrarvi ti fa accapponare la pelle.

Sul lato opposto di questo luogo blasfemo vedi un altare di pietra che si trova di fronte a un grande masso crudelmente intagliato sì da assomigliare a un teschio umano ghignante. Un misterioso bagliore verde si irradia dagli incavi degli occhi, e una nebbiolina fuoriesce dalle fauci spalancate. L'impostore si trova davanti all'altare, un ghigno arrogante che gli storce la bocca.

"Mi sarei aspettato maggior divertimento da te, Lupo Solitario" ti schernisce. "Mi deludi, ma... non fa niente. Un trionfo tanto facile prova non è che della potenza del mio padrone e signore. Addio, Lupo Solitario. Addio per sempre".

E con queste agghiaccianti parole che ti echeggiano nelle orecchie, il tuo nemico tende entrambe le mani e afferra due aste di ferro che fuoriescono dal terreno su entrambi i lati del teschio. Le estrae con uno strattone da terra e le getta al centro del tempio. Poi, con un ultimo saluto condiscendente, si volta ed entra nelle mascelle spalancate, scomparendo rapidamente nella nebbiolina verdastra.

Il sordo rombo di un'esplosione da qualche parte sopra il soffitto ti fa gelare il sangue nelle vene. Qualche attimo più tardi, le pareti cominciano a tremare e il pavimento comincia a scuotersi sotto i tuoi piedi, facendoti perdere l'equilibrio. Roccia e terriccio cadono dal soffitto, mentre il pavimento si crepa in ogni dove. Con la paura che ti ghiaccia il sangue nelle vene, cominci a correre disperatamente per raggiungere l'imboccatura della pietra a forma di teschio prima che il soffitto crolli definitivamente, seppellendoti per sempre in questo tempio maledetto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Per ogni livello dell'addestramento Ramas raggiunto superiore a quello di Cavaliere del Sole, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **222**.
Se va da 4 a 6, vai al **321**.
Se va da 7 a 9, vai al **205**.
Se è 10 o più, vai al **59**.

121

Ti rendi conto che il liquido contenuto nella fontana è altamente infiammabile. Se riuscissi a dare fuoco alla vasca, causeresti tra le creature un panico tale che, nel caos che ne seguirebbe, potresti riuscire a raggiungere l'arcata senza essere visto.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **292**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **314**.

122

La rapida e inaspettata ferocia dell'attacco psichico ti fa crollare in ginocchio. Ti stringi le braccia attorno al corpo mentre un dolore fortissimo ti obnubila la mente in successive ondate di energia psichica negativa. Vagamente, al di là della tremenda agonia, capisci che l'Amuleto di Platino che porti al collo ti sta proteggendo in parte dall'attacco, anche se non completamente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 3, vai al **16**.
Se va da 4 a 9, vai al **96**.
Se è 10 o più, vai al **315**.

123

Mentre indietreggi dall'orda urlante per sfoderare un'arma, lanci un'occhiata verso il piedistallo per vedere come se la sta cavando Alyss: vedi che ha creato un bozzolo di energia per proteggere il suo corpo vulnerabile e la leggendaria Pietra di Luna. Kekataag assale il bozzolo baluginante con folle ferocia, le lame della grande ascia che emettono scintille ad ogni colpo. Capisci dall'odio che sprizza dai suoi occhi sovrannaturali che lui ed Alyss sono nemici di lunga data.

L'audacia della giovane ti ispira a combattere come un demonio per raggiungere il Cancello dell'Ombra e fare ritorno nel tuo mondo. Sei deciso a far sì che gli sforzi di Alyss non siano invano.

Orda di Creature della Cripta:
Combattività 50 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

124

Il grande portale si chiude alle tue spalle quasi senza fare rumore, non fosse per un lieve sibilo simile al verso di un serpente. Ti ritrovi in una piazza simile a una caverna, fatta interamente di acciaio, vetro, argento e ferro. Archi di supporto passano in alto sopra la tua testa, saldati l'uno all'altro per sostenere i vari livelli superiori dell'incredibile edificio.

La piazza è vasta e strana per disegno, e in questo momento praticamente deserta. Conti non più di sei guerrieri armati, alcuni tanto distanti che sei costretto a intensificare la vista per assicurarti che siano davvero guerrieri. Il tuo arrivo passa inosservato e tu non perdi tempo e cerchi di rintracciare le orme del tuo avversario. Trovi alcune impronte vicino al portale; conducono ad un'arcata che porta in una sala rivestita d'acciaio e dotata di due uscite: una a sinistra e l'altra a destra. Qui le impronte diventano indistinte, perciò non sapresti dire quale uscita abbia imboccato l'impostore.

Se decidi di esplorare l'uscita di sinistra, vai al **243**.
Se preferisci quella di destra, vai al **254**.

125

Ordini ai tuoi compagni Ramas di ispezionare le quattro pareti della sala per verificare che non vi siano leve nascoste o pannelli segreti, mentre tu ti affretti ad esaminare il sarcofago del Barone Garrulen. Cerchi di sollevare il pesantissimo coperchio di pietra, ma non ci riesci: la polvere di secoli e secoli l'ha sigillato per sempre. Stai prendendo in considerazione la possibilità di fare leva sul sarcofago per aprirlo, quando Falco Nero scopre qualcosa di strano nella parete nord. Ti fa cenno di avvicinarti, e tu ti affretti a dare un'occhiata.

Il tuo occhio esperto individua immediatamente due sottilissime fessure nella superficie di granito, che corrono verticalmente dal pavimento fino al soffitto: sembrano i bordi di un pannello segreto.

"Ben fatto, Falco Nero. Sono certo che l'impostore sia scappato di qua" dici, mentre percorri con lo sguardo l'intera superficie del pannello in cerca di un'apertura. Dal momento che non riuscite a trovarne nessuna, Falco Nero si offre volontario per aprire il passaggio segreto con la forza.



(fig. 8) Gli occhi del serpente irradiano ondate di malvagità.

Se decidi di permettere a Falco Nero di aprire il pannello, vai al **41**.

Se preferisci provare ad aprirlo tu, vai al **286**.

126

Una delle frecce passa distante da te e si schianta contro la parete alle tue spalle, ma l'altra ti ferisce la gamba sinistra sopra al ginocchio: perdi 2 punti di Resistenza.

Una volta raggiunto il balcone, pronunci le parole che annullano l'effetto dell'incantesimo, atterri sulla pietra e ti affretti oltre l'arcata.

Ricordati che l'impiego del *Teleport* ti costa 4 punti di Resistenza. Ricordati di modificare il Registro di Guerra prima di proseguire.

Vai al **50**.

127

Sfoderi l'arma e ti prepari a respingere l'attacco della grande bestia metallica, che avanza con le spaventose mascelle d'acciaio spalancate.

Mech-wulf:

Combattività 50 Resistenza 45

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **5**.

128 *(fig. 8)*

Il tunnel sotterraneo prosegue tortuoso per quasi un chilometro prima di allargarsi in una caverna illumi-

nata debolmente dalla luce che penetra attraverso i fori delle radici nel soffitto. Il tuo fiuto naturale ti avverte che l'acqua viscida al centro della caverna è profonda e, mentre entri, fai estrema attenzione a dove metti i piedi.

Trenta metri più avanti vedi un tunnel che sembra salire verso la superficie; una debole luce ne illumina il pavimento asciutto. Cominci ad avanzare verso il tunnel, stando bene attento a rimanere vicino alle pareti della caverna per evitare l'acqua profonda, ma hai fatto solo pochi passi quando un rumore improvviso scuote i tuoi nervi. Con un rombo sordo, una saracinesca nascosta cala dal soffitto, bloccando il tunnel da cui sei arrivato. Un attimo dopo l'acqua putrida al centro della caverna si increspa di piccole onde sinistre, ed ecco che, con un enorme spruzzo, una gigantesca testa di serpente emerge dalla superficie e si leva fino a toccare il soffitto. Attorno al collo coperto di scaglie, la creatura porta un collare di ferro attaccato a una grossa catena. Questa scompare sotto la superficie dell'acqua, tenendo prigioniera la creatura da incubo nella caverna. Trattieni il respiro e osservi il serpente gigante, mentre le ondate di malvagità che si irradiano da esso ti raggelano l'animo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **61**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, ma non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **110**.

129

Ti allontani dai corpi dei tuoi nemici e crolli contro la parete della volta, il respiro affannoso per la fatica del combattimento. Mentre ti riprendi lentamente, noti che uno dei due rettili porta appeso attorno al collo un borsello di pelle. Ti inginocchi, lo apri e scopri che contiene un piccolo Disco di Ferro. Esamini il corpo del suo compagno e trovi un Pugnale, una Spada e una piccola fiala contenente una Pozione Nera (proprietà sconosciute).

La dimensione e la forma del disco suggeriscono qualcosa alla tua mente. Prendi il disco e lo inserisci nel cerchietto che separa i due quadrati opachi che regolano la chiusura del portale. Senti un *click!*, ed ecco che il disco ricompare nel cerchietto (se decidi di tenere questo Disco di Ferro, ricordati di annotarlo suo tuo Registro di Guerra). Qualche attimo più tardi, il pesante portale comincia a sollevarsi. Aspetti fino a quando non sei sicuro che dall'altra parte non vi sia nessun nemico in agguato, poi ti tuffi sotto il pesante portale di ferro e ti affretti lungo il tunnel retrostante. Mentre corri, senti che il portale si abbassa nuovamente con un sordo rimbombo echeggiante.

Vai al **115**.

130

Nell'attimo in cui digiti il numero corretto, il detonatore scatta e la bomba si disinnesca. Ti asciughi un rivolo di sudore dalla fronte e guardi l'orologio, il quale ti dice che ti restavano solamente cinque secondi prima che la bomba esplodesse. Con cautela posi a terra il marchingegno, poi ti affretti verso la tana più

vicina e ti servi delle tue facoltà Ramastan del Controllo Animale per domare l'ostile creatura che la occupa. Con riluttanza, la libellula si sottomette al tuo volere e ti lascia montarle in groppa. Poiché la bestia è sprovvista di sella, sei costretto ad afferrare le dure scaglie che la ricoprono per reggerti in groppa mentre essa si leva in volo.

Emergi dal tetto di acciaio della torre e scorgi la città battuta dalla pioggia sotto di te. Un attimo dopo ti tuffi nel cuore delle nubi nere e tempestose che oscurano per sempre la città aliena.

Vai al **310**.

131

L'interno della tomba è freddo e tetro, privo di vita. Le pareti umide sono percorse da piccoli rivoli d'acqua, e l'aria è pesante e sgradevole come l'alito di un rettile a sangue freddo. Al centro della sala, dove ci si aspetterebbe di vedere i resti del cavaliere qui sepolto, si trova invece un ampio camino sul quale è fissata una vecchia scala che scende nelle buie profondità delle catacombe.

Servendoti delle tue facoltà Ramas, percorri con lo sguardo l'oscurità della tomba e percepisci tracce di energia psichica negativa lasciate dall'impostore, che conducono direttamente alla scala. Dopo esserti assicurato che alle vostre spalle non ci sia alcun pericolo, cominci la discesa nel camino.

La scala termina in un'ampia stanza funebre che si trova circa a trenta metri di profondità. Qui vedi una tomba di granito abbellita da rune e antiche scritte in lingua sommerliana. Mentre aspetti che i tuoi compagni Ramas completino la discesa, cominci a leggere l'iscrizione e vieni a sapere che questa è la tomba di Hul Garrulen, terzo barone di Tyso. I tuoi sensi ti confermano che siete sulle tracce dell'impostore, tuttavia non sembra esserci altra uscita dalla tomba, ad eccezione del camino attraverso il quale siete entrati.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **290**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **125**.

132

Estrai l'arma magica dal fodero, e un alone di luce dorata illumina la sala del trono. Naar ruggisce di rabbia, furibondo al pensiero che quell'arma santa sia stata sfoderata nel suo santuario. La sua ira chiama a raccolta un'orda di creature gommose, orribili a vedersi, che si materializzano dalle pareti di fumo del suo regno del male.

Se decidi di affrontare queste creature, vai al **201**.

Se preferisci tentare di scappare immettendoti nel Cancello dell'Ombra, vai al **162**.

133

I tuoi occhi di falco individuano il punto da cui la freccia è stata fatta partire. Intensifichi la vista e scorgi il viso del tuo nemico - il Destino del Lupo - parzialmente nascosto da un albero. Sta ridendo di gioia, i denti bianchi che scintillano contro lo sfondo verde

intenso della giungla. Poi impreca rudemente, balza in piedi e scompare nel sottobosco.

Deciso a non lasciartelo scappare tanto facilmente, parti immediatamente all'inseguimento.

Vai al **90**.

134

Imprecando contro la mala sorte, abbandoni il lucchetto e ti volti a fronteggiare la bestia. La creatura sta balzando verso di te, il cigolio ritmico delle giunture che risponde al rumore metallico delle fauci che si serrano. Respingi la paura e ti prepari ad affrontare il terribile mostro d'acciaio.

Se possiedi un Arco e vuoi usarlo, vai all'**87**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **14**.
Se non possiedi né un Arco né questa Arte Superiore, o decidi di non servirtene, vai al **127**.

135

L'insetto gigante percepisce un movimento inaspettato e, sentendosi minacciato, ritira la proboscide e si leva in volo, allontanando dal tiro della tua spada il soffice ventre vulnerabile. La bestia rimane sospesa sopra i pistilli per qualche secondo, scrutandoti con gli enormi occhi sfaccettati, poi emette uno strillo acuto e si rituffa verso il basso, pronta a riattaccare.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e decidi di usarla per respingere l'attacco imminente dell'enorme insetto, vai al **178**.

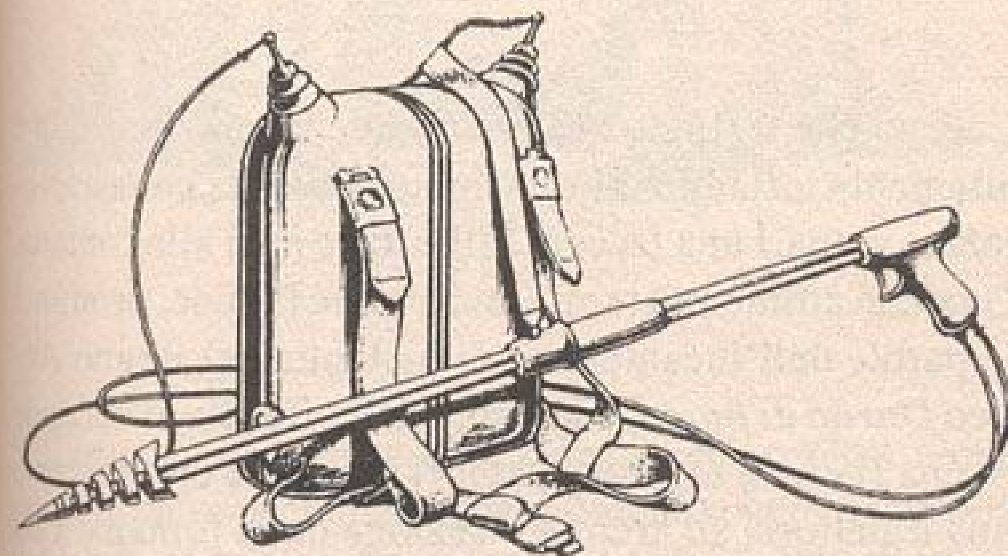
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **311**.

136

Con incredibile destrezza e rapidità, estrai l'arco e fai partire due frecce contro i rettili. Malgrado la fretta con cui sei stato costretto a reagire, entrambi i dardi trovano il loro bersaglio, penetrando nei duri crani ossuti dei rettili a sangue freddo e uccidendoli all'istante *(Ricordati di ridurre di due la tua scorta di frecce)*.

Libero dall'immediata minaccia dei due mostriciattoli, ti volti ad esaminare il portale in cerca di una levetta o di qualche altro meccanismo che ti aiuti a farlo sollevare.

Vai al **202**.



137

Questo passaggio sale verso una stanza rivestita di fogli di un minerale nero simile al vetro. Una rampa

di scale si diparte verso un pianerottolo circolare, dal quale un'altra rampa di scale a chiocciola prosegue verso i piani superiori. Su una scansia accanto all'accesso delle scale a chiocciola si trova una gabbia d'acciaio con dentro una piccola scimmia, che ti ricorda un karmi, la scimmia selvaggia che popola le foreste attorno al monastero Ramas. La creatura sembra riconoscerti e, mentre cominci a salire le scale, si mette a strillare per la paura. Piuttosto che rischiare di attirare l'attenzione indesiderata di qualche umanoide, ti servi delle tue innate facoltà del Controllo Animale per calmare la creatura.

Se decidi di liberare la scimmietta dalla gabbia, vai al **46**.

Se preferisci ignorarla e proseguire su per le scale a chiocciola, vai al **287**.

138

Capisci che il fluido che le creature stanno bevendo è altamente infiammabile. Armato di questa consapevolezza, prepari una freccia sull'arco e miri alla fontana. Qualche attimo più tardi lasci andare la fune, pronunci le parole dell'incantesimo di battaglia del Regno Antico *Dardo di fuoco*, e la punta della freccia si accende di una fiamma magica. Osservi il missile che percorre una traiettoria ad arco in direzione della fontana. Con un *wumf!* assordante, il liquido si infiamma e dà origine a una palla di fuoco che divora avidamente le sei creature riunite attorno alla vasca.

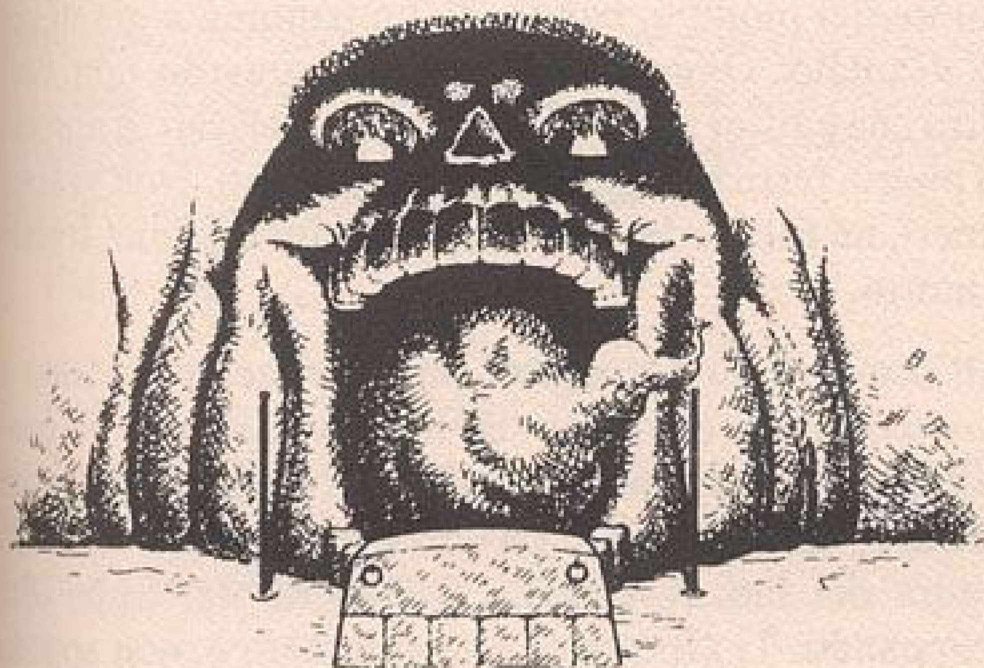
Vai al **204**.

139

Concentri rapidamente la tua disciplina verso l'uccello in picchiata e gli comandi di fermarsi.

Estrai un numero dalla tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni livello dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas.

Se il totale è 7 o meno, vai al **241**.
Se è 8 o più, vai al **307**.



140

Nell'attimo in cui oltrepassi la bocca del teschio, vieni avvolto da una nebbia densa, gelida e impenetrabile alla vista o ai sensi. Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per individuare il tuo avversario, ma non ottieni risultato alcuno; questa nebbia bianca come l'avorio nasconde ogni cosa, attutendo e ottenebrando il senso dello spazio e del tempo.

Continui a muoverti, costringendoti a proseguire anche se la superficie sotto i tuoi piedi è viscida e insicura. Dopo quella che a te sembra un'eternità trascorsa a vagare in questa sorta di limbo, senti a poco a poco che il terreno diventa più duro e capisci che la nebbia impenetrabile sta cominciando a dissiparsi. Macchie grigie compaiono in mezzo al bianco. Poi la nebbia si dissolve completamente, e tu ti ritrovi nel mezzo di una strada coperta di sassi, circondata dagli edifici tetri e in rovina di una città aliena e decadente.

È notte fonda, e una fitta pioggerellina cade da un cielo colore del piombo, bagnando un panorama già di per sé desolato. Ovunque tu volga lo sguardo non vedi altro che edifici vuoti e in rovina, ammassati in mucchi di pietre, ferro arrugginito e vetri infranti. Non vi sono alberi, né fili d'erba, né animali. Tutto è grigio, freddo e morto.

All'improvviso percepisci un movimento accanto a una montagna di rifiuti che blocca la strada. Ti concentri su di essa e intensifichi la tua vista per penetrare nel tetro grigiore, ed ecco che scorgi per un attimo la figura del tuo avversario, il Destino del Lupo. Sta scappando. Ti affretti all'inseguimento e, non appena oltrepassi il mucchio di rifiuti, lo vedi entrare in un edificio a tre piani in rovina poco lontano da dove ti trovi.

Vai al **324**.

141

Estrai l'arma e ti arrampichi su per le scansie per raggiungere la creatura dalla saliva corrosiva. Malgrado la strana forma, essa riesce ad evitare i tuoi primi colpi fino a quando non la metti all'angolo all'estremità della scansia.

Raq:

Combattività 32 Resistenza 20

Questa creatura è immune ad ogni attacco psichico.

Se vinci il combattimento, vai al **328**.

142

Il tuo colpo micidiale decapita il Bangrol, e le due metà del volatile si accasciano mollemente sul terreno cosparso di polvere e immondizia. Pulisci rapidamente l'arma prima di rinfoderarla, poi fai cenno ai tuoi compagni di seguirti mentre lasci la sala imboccando un tunnel nella parete sud.

Vai al **298**.

143

Non potendo aprire il portale in nessun modo, ti volti e torni sui tuoi passi fino all'incrocio e poi avanzi lungo l'altro passaggio.

Vai al **137**.

144

Ridiscendi rapidamente lungo il pistillo fino a quando non sei fuori tiro. L'insetto gigante colpisce ancora alla cieca e senza risultato, spezzando le punte dei pistilli e coprendoti di polline appiccicoso. Per fortuna le ali giganti non possono entrare nella stretta corolla, e così tu hai la possibilità di fuggire senza venire ferito.

Raggiungi la base della corolla, ti cali nello stelo vuoto e presto scopri che la discesa è alquanto rapida. In effetti, si tratta di un tubo quasi verticale, ma grazie alla presenza di sottili tentacoli che si protendono dalle pareti dello stelo e che tu riesci di volta in volta ad afferrare, sei in grado di controllare la velocità della discesa. Mano a mano che ti avvicini alla base, le pareti dello stelo diventano semi-trasparenti e pregne d'umidità. Sei in grado di vedere altri steli, oltre a quello in cui ti trovi; assomigliano a tronchi d'albero in una densa foresta. Abbassi lo sguardo e vedi che il gambo di questa pianta scende nell'oscurità, un'oscurità che comincia nel punto in cui lo stelo affonda nel terreno. Decidi di fermarti, dal momento che non hai desiderio alcuno di esplorare le radici del fiore gigante.

Con cautela esamini il materiale di cui è fatto lo stelo semi- trasparente. Se trovassi il modo di oltrepassarlo, riusciresti a scappare da questo tubo-prigione.

Se possiedi un'arma fornita di lama, o un Oggetto Speciale fornito di lama, vai al **332**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **57**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e decidi di usarla, vai al **279**.

Se non possiedi nulla di quanto sopra elencato, o preferisci non servirtene, vai al **4**.

145

Perdi la presa e scivoli nuovamente in acqua. Mentre fai un secondo tentativo per uscire, senti che la creatura ti afferra le gambe. Essa ti tira rapidamente verso il fondo della cella, a sei metri di profondità sotto la superficie. Non hai più alcun dubbio: questa creatura vuole farti morire affogato prima di avventarsi sulle tue carni.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **194**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **237**.

146

Esci da dietro la foglia che ti nascondeva e ti concentri sulla distante ventola. Pronunci con attenzione le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione* che il Capo della Corporazione, il tuo amico Banedon, ti ha insegnato tanti anni or sono, e un attimo dopo ti senti sollevare in aria, verso l'apice di questa gigantesca caverna.

L'incantesimo ti libera dalla presa della forza di gravità e ti fa fluttuare verso il tetto della caverna, ma purtroppo non sei in grado di controllare l'angolo della tua ascesa; per riuscire a regolare la direzione di volo, devi immetterti in una delle correnti di calore che si levano dal pavimento del canyon.

Dopo notevoli sforzi riesci a localizzare la corrente che a poco a poco ti porta verso la distante ventola. Ti trovi a circa un chilometro di altezza quando attrai l'indesiderata attenzione di una libellula. Volendo essere pronto alla difesa in caso di un probabile attacco, estrai l'arma e aspetti trattenendo il respiro, mentre l'enorme insetto fluttua attorno a te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 6 o meno, vai al **75**.
Se è 7 o più, vai al **244**.

147

Naar chiama a raccolta un'orda urlante di orrori che si materializzano dalle pareti fumose della sala del trono. Queste orrende creature dotate di ali di pipistrello assomigliano a cervelli umani deformati con un seguito di appendici scheletriche. Indietreggi di pochi passi per sfoderare l'arma, poi ti lanci all'attacco al grido di "Per Sommerlund e per Ramas!"

Orda di Creature della Cripta:
Combattività 50 Resistenza 36

Se vinci questo combattimento, vai al **111**.

148

Le porte un tempo imponenti del municipio sono ora scardinate e giacciono arrugginite e inusabili a bloccare parzialmente l'entrata. Dopo esserti assicurato che il tuo avversario non ti abbia lasciato qualche sgradevole sorpresa, oltrepassi i portali divelti e dai inizio all'esplorazione del municipio.

Il pavimento è stato distrutto molto tempo fa' da un incendio, e tutto ciò che rimane di esso non è che un mucchio di assi annerite e ferro arrugginito. Catene di metallo pendono come festoni di ruggine dalle assi del soffitto; si muovono e cigolano sinistramente nel vento, facendoti correre brividi di inquietudine lungo la schiena.

Non vedi nulla di interessante tra queste rovine desolate; stai per abbandonare la tua ricerca quando all'improvviso senti qualcosa di inaspettato: un tonfo sordo. Il rumore proviene da sotto il pavimento. Facendo ricorso alle tue arti Ramastan del Fiuto, sbirci attraverso un foro del pavimento in rovina e individui qualcosa di grande e dal sangue caldo: si sta allontanando verso il retro delle cantine del municipio.

Se decidi di scoprire di cosa si tratta, vai al **168**.
Se preferisci abbandonare la ricerca e andartene dal municipio, vai al **71**.

149

Caldar dà istruzioni affinché una delle sue guardie ti scorti all'armeria del castello, dove vieni incoraggiato a prendere qualsiasi cosa di cui tu abbia bisogno. Tra le molte belle armi, i seguenti oggetti catturano la tua attenzione:

Spadone
Spada
Ascia
Martello
Daga
Mazza
Lancia
Frecce (6)
Faretra (che conta come Oggetto Speciale se la scegli oltre a qualsiasi altra faretra di cui sei già in possesso).

Bomba Naptha (piccolo esplosivo che conta come un Oggetto dello Zaino).

Se decidi di prendere uno o più degli oggetti sopra elencati, ricordati di modificare il tuo Registro di Guerra. Ora puoi lasciare l'armeria andando al **260**.

150

Oltre l'arcata si trova una ripida rampa che scende verso il pavimento di una sala circolare, il livello più basso della torre che si leva nel cielo tempestoso. Trame di rune a te sconosciute corrono attorno al vetro liscio delle pareti, mentre l'aria è pregna di un decadente puzzo dolciastro. Un largo piedistallo circolare si trova al centro della sala; la sua superficie liscia come uno specchio si leva a qualche centimetro da terra. Avanzi d'un passo verso il piedistallo, ed ecco che violente fiamme azzurrine erompono da sottili ventole sistemate attorno alla base. Le fiamme a poco a poco si spengono, e tu scorgi quattro Maestri Ramas sul piedistallo. Sono i quattro giovani Ramas che pensavi di aver lasciato sani e salvi nell'Antica Necropoli di Tyso. Sembrano pietrificati dalla paura: non appena ti vedono sollevano verso di te le mani annerite dalle bruciature e ti scongiurano di liberarli dalla loro prigione di fiamma.

Facendo ricorso alle tue discipline Ramastan dello Scudo Psichico, capisci che le immagini dei quattro Ramas altro non sono che una crudele illusione. Poi, nel medesimo istante, la rampa su cui ti trovi scompare all'improvviso da sotto i tuoi piedi. Ti getti di lato e cadi sul pavimento della sala, rotolando su te stesso per attutire il brusco impatto. Mentre ti alzi in piedi a fatica, vedi l'immagine dei quattro Ramas consumarsi nel fuoco. È una visione da incubo, e mentre i giovani lanciano le ultime grida di dolore, un'ondata di energia psichica ostile si schianta nella tua mente.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **122**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **45**.

151

L'impostore barcolla all'indietro, tenendosi la ferita con la mano libera. Ti muovi in avanti per finirlo, ma lui para il tuo attacco e, con uno sguardo di disperazione negli occhi scuri, guarda verso il soffitto e grida:

"Prendilo ora! Prendilo!"

Il sangue ti si gela nelle vene quando vedi un orrore alato emergere da un piedistallo nascosto nell'ombra del soffitto. La creatura alata si tuffa verso di te, con una spada di fiamme tesa e pronta per impalarsi sul tuo cuore.

Se hai già incontrato la Demonessa Shamath in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **263**.
Altrimenti, vai al **74**.

152

Gridi in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita *Blocca il proiettile* e punti la mano contro la freccia che avanza. Il dardo micidiale si blocca a mezz'aria a pochi centimetri dal tuo dito. Ti chini immediatamente e, non appena l'effetto dell'incantesimo si dissolve, la freccia si rianima all'improvviso e prosegue la sua traiettoria sibilando sopra la tua

testa, per andarsi infine a conficcare nel groviglio di rampicanti che copre l'imboccatura della caverna.

Vai al **133**.

153

Brividi di paura ti corrono lungo la spina dorsale mentre ti prepari all'imminente impatto con il fascio crepitante.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai al **58**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e decidi di usarla, vai al **113**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, hai raggiunto il rango di Signore del Sole e vuoi servirtene, vai al **176**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, hai raggiunto il rango di Signore del Sole e vuoi servirtene, vai al **212**.
Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **259**.

154

Scosso e tremante, ti alzi in piedi e scuoti la testa nel tentativo di schiarirti la vista. Vicino ai tuoi piedi scorgi la tua arma e ti chini per raccoglierla. (Se avevi in mano un'arma normale prima di oltrepassare il muro, scopri che essa è andata distrutta dall'esplosione: cancellala dalla lista delle armi. Se l'arma che avevi era un Oggetto Speciale, allora essa è sopravvissuta intatta all'esplosione).

Mentre a poco a poco la vista ti ritorna, vedi che sei stato scagliato all'indietro nella sala. I tuoi compagni Ramas, anch'essi scaraventati a terra dall'esplosione, stanno cercando di rialzarsi. Per fortuna, le loro innate facoltà Ramas sembrano averli salvati da ferite gravi. Capisci però che la tua incapacità ad individuare la presenza dell'esplosivo ha scosso la loro fiducia in te.

"Il nostro avversario è di gran lunga più pericoloso di quanto pensassi" dici in tono preoccupato, "ma siamo dei Ramas e dobbiamo raccogliere la sfida. Il nostro nemico è un mago molto abile e sa nascondere le sue trappole con estrema abilità. Ciò nonostante preferisce indebolirci anziché ucciderci. Perché lo faccia non lo so, ma d'ora in avanti non possiamo fare affidamento solamente sui nostri sensi. Dobbiamo procedere con estrema cautela".

Oltre la finta parete nord intravedi una piccola anticamera piena di acre fumo bluastro. A poco a poco il fumo si disperde a rivelare un basso piedistallo sul quale giace un'urna di bronzo. Il pesante oggetto è inclinato di fianco, e una grande quantità di cenere grigio chiaro è fuoriuscita dal coperchio scardinato. Con cautela ti avvicini all'urna e vedi che sul suo fianco è incisa un'iscrizione. Leggi gli antichi caratteri e vieni a sapere che quelle ceneri sono i resti della baronessa Garrulen, moglie di Hul, terzo barone di Tyso. Mezzo sepolto tra le ceneri, noti un anello su cui sono incastonate delle pietre rosse (se decidi di tenerlo, annotalo dul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali).

Stai raddrizzando l'urna sul piedistallo quando Mano

d'Acciaio ti chiama. Ha trovato qualcosa tra le pietre che coprono il pavimento sul retro dell'anticamera.

Vai al **35**.

155

Prima che tu abbia il tempo di muoverti, il dardo infiammato ti colpisce al petto e ti scaglia a terra: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo micidiale attacco, vai al **56**.

156

Trattenendo il respiro, osservi il guerriero che calcia i resti fumanti della cassa di ferro. Percorre con lo sguardo il magazzino, la visiera dell'elmo che pulsa d'una debole luce rossastra mentre egli cerca di individuare il tuo nascondiglio. Non riuscendo nel suo intento, rimette a posto l'arma e comincia ad ispezionare l'edificio.

Quando passa sotto di te, gli balzi addosso, facendolo cadere a terra. Scopri con disappunto che si tratta di un avversario molto forte, perciò il vantaggio della sorpresa è presto perduto: evidentemente egli trae forza dall'armatura che indossa, e fai parecchia fatica a mantenere la stretta attorno al suo collo mentre si divincola. Poi un altro guerriero compare dal retro dell'edificio, anch'egli armato di lancia magica. Punta l'arma contro di te, e un fascio crepitante di energia erompe dalla punta.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto.

Se il totale ora è 0 o meno, vai al **93**.
Se è 1 o più, vai al **63**.

157

Nell'attimo in cui distruggi il meccanismo, senti una forte vibrazione percorrere il grande portale di ferro. Lentamente esso si apre a rivelare un'anticamera illuminata da una dozzina di torce sistemate nelle pareti di vetro. Il vento è ora così violento da strappare la stoffa della tua tunica. Piuttosto che restare un attimo di più nella tempesta, ti affretti oltre il portale aperto in cerca di riparo.

Vai al **227**.

158

Malgrado i tuoi tentativi disperati, continui ad affondare in questa palude secca fino a quando il terriccio non si chiude sopra la tua testa. Fai ricorso all'Arte Ramastan della Difesa per alleviare il dolore ai polmoni, ma riesci a prolungare la tua vita di circa quindici minuti prima che la mancanza di ossigeno e la pressione della sabbia abbiano la meglio su di te.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

159

Inserisci il disco di ferro, e il portale si apre cigolando a rivelare uno spettacolo considerevole. La sala davanti a te è piena zeppa di pile di cavi e di lingotti di platino puro. Questi oggetti valgono una fortuna nel mondo da cui provieni, il Magnamund. (Se decidi di portare con te un Lingotto di Platino, ricordati di

registrarlo sul tuo Registro di Guerra. A causa del suo peso, però, dovrai rinunciare a 2 Oggetti dello Zaino).

Per lasciare questa sala e proseguire, vai al **330**.

160

Il passaggio oltre la voragine si piega e avviluppa come un serpente infuriato. A poco a poco il tortuoso tunnel si dirige verso est e scende attraverso corridoi e scale nei livelli più bassi delle catacombe. Nel corso del lungo cammino non percepisci alcuna traccia dell'impostore; quando il tunnel finisce tu imprechi contro la tua cattiva sorte. Decidi con riluttanza di tornare sui tuoi passi. Solo allora ti accorgi di una debole ma insistente aura malvagia nei pressi del pavimento del tunnel.

A un'indagine più accurata scopri una botola tra le lastre di pietra del pavimento. Afferri l'anello di ferro e tiri la pesante botola per scoprire una specie di camino e una scala che scendono nell'oscurità. Il tuo cuore manca di un battito quando noti impronte fresche sugli scalini di ferro: hai trovato le tracce dell'impostore.

Con cautela guidi la discesa nel camino, servendoti dei tuoi poteri di intravisione per individuare qualsiasi tipo di movimento nell'oscurità sottostante. Dopo diversi minuti raggiungete il fondo della scala e arrivate in una larga sala a volta. Attorno alle pareti sono posizionate urne e contenitori di pietra grigia, tutti abbelliti da decorazioni d'oro. C'è un'inaspettata aria di opulenza in questa sala a volta che ti fa pensare si tratti di una camera funebre segreta.

Se hai già visitato il Cimitero degli Antichi in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **182**.

Se non hai mai visitato questo luogo proibito, vai al **206**.

161

Ti avvicini alla capanna e ti accucci vicino alle pareti di fango, nei pressi della porta aperta. Non percepisci alcuna trappola o incantesimo, né vi sono residui di energia magica che tradirebbero la presenza di illusioni o incantesimi protettivi, perciò ti precipiti dentro e scendi i gradini che conducono sotto terra.

Arrivi presto in un tunnel buio e stretto. Percepisci la presenza di qualche pericolo più avanti e, servendoti della tua infravista, intravedi il tuo avversario in piedi alla fine del passaggio, circa trenta metri più avanti, con in mano l'estremità di una fune che percorre il tunnel verso di te. Segui la corda e vedi che essa è attaccata a un gancio di legno che assicura la porta di una gabbia sistemata nella parete del tunnel. Ti concentri sulla porta e capisci che essa è occupata da una grande bestia feroce e carnivora. L'impostore emette una risata agghiacciante mentre tira la corda per aprire la gabbia. Ma tu ti concentri sul gancio e, servendoti della tua arte Ramastan della Difesa, lo costringi a bloccarsi. Il tuo avversario impreca e getta via la fune in un gesto di stizza. Poi si volta e scompare in un tunnel che incrocia il passaggio in cui ti trovi a sinistra.

Vai al **344**.

162 *(fig. 9)*

Ti affretti verso il vortice del Cancello dell'Ombra,



(fig. 9) I mostri si parano davanti al Cancello dell'Ombra.

ma Naar è deciso a lanciare un ultimo attacco nel tentativo di impedirti la fuga. Ti trovi a pochi metri dal cancello, quando due orrori con membra gommose emergono dalle pareti di fumo e ti si scagliano addosso.

2 Cryopedi:
Combattività 38 — Resistenza 32

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

163

Il tuo colpo ha strappato di netto un pezzo dell'ala della creatura. La ferita non è mortale, ma il danno all'ala è sufficiente per impedire al famelico insetto di salire più in alto. Esso emette un alto ronzio di disappunto e scende a spirale verso il fondo della gola, attaccando nugoli di libellule più piccole per sfogare la propria aggressività.

Alla fine raggiungi l'apice della caverna e ti sollevi oltre la ventola piena di luce. Una volta all'esterno, vieni sorpreso da una forte folata di vento che per poco non ti manda a sbattere verso il bordo roccioso dell'apertura. Ciò nonostante le tue facoltà Ramas ti permettono di non perdere il controllo, perciò eviti di venire scaraventato contro la roccia vulcanica e frastagliata che ti circonda.

Sopravvivi all'impatto e riesci a sollevarti all'esterno per poi calarti sulla superficie che ritieni essere il tetto della caverna. In cerca di un riparo dai venti impetuosi che si incrociano attorno a te, ti infili in un'apertura della roccia porosa, da dove sei in grado di contem-

plare il panorama circostante. È una vista mozzafiato, che rivaleggia per meraviglia con quella della caverna.

Vai al **239**.

164

Consapevole dell'incerta consistenza del pavimento, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione* e ti senti sollevare lentamente verso il soffitto. Servendoti delle aperture tra i mattoni del soffitto arcuato, percorri la stanza fino a quando non arrivi dall'altra parte. Per fortuna la porta è aperta, perciò sei in grado di spingerla con il piede e di calarti sano e salvo attraverso l'arcata nella sala adiacente.

Vai al **62**.

165

Scopri ben presto che il collare di ferro e la catena impediscono al serpente di raggiungerti fin tanto che ti mantieni vicino alle pareti della caverna. Avanzi perciò con estrema cautela e aggiri il mostro, che si dimena nelle acque torbide e puzzolenti. Hai fatto solo pochi passi quando ti accorgi che il terreno comincia a scendere, mentre l'acqua diventa sempre più alta.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **234**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **25**.

166

Per fortuna il tentativo di evitare il missile magico ha successo. Il fascio di energia ti sfiora solamente (perdi 1 punto di Resistenza) prima di schiantarsi contro la parete del camino ed esplodere in una cascata di scintille rosse.

Ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra prima di proseguire al **37**.

167

Concentri ancora una volta le tue sviluppate facoltà Ramas sulla buia entrata della tomba. Non percepisci la presenza di alcuna creatura né un immediato pericolo, ma ciò nonostante l'area circostante la porta irradia un'aura magica che ti rende profondamente sospettoso. Sei comunque certo che l'impostore sia entrato nelle catacombe attraverso quella porta, e più indugi nel tuo tentativo di rintracciarlo, più aumentano le sue possibilità di fuga.

Se decidi di lasciar perdere i tuoi istinti ed entrare nella tomba, vai al **72**.

Se preferisci invece dare ascolto alle tue facoltà ed esaminare l'entrata più da vicino, vai al **173**.

168

Ti abbassi con cautela nel foro e atterri sul pavimento senza fare rumore. Rimani accucciato senza muovere un muscolo fino a quando, dopo aver percorso con lo sguardo l'oscurità circostante, non sei assolutamente certo che non vi sia alcun pericolo immediato per la tua vita. Percepisci un'aura di calore che si irradia da dietro una catasta disordinata di travi marcite e lentamente ti avvii verso di essa, l'arma pronta alla difesa.

Sei vicinissimo alla pila di legname e ti senti sicuro di avere individuato il tuo avversario.

"Vieni fuori, impostore!" gridi. "Non nasconderti, codardo!"

Percepisci un movimento e tiri indietro l'arma pronto a colpire e ad anticipare l'attacco del nemico. Poi senti un acuto sibilo inumano che ti fa accapponare la pelle emergere dalla pila di legno, e in un terrificante momento di puro panico, senti crollare la tua certezza di vittoria. Il nemico che ti sta per attaccare non è affatto l'impostore.

Scorgi la sagoma scura e indistinta di un'enorme creatura nera che si solleva da dietro le travi di legno accatastate. Delle fauci schiumanti di bava scintillano per un secondo nell'oscurità; un attimo dopo, con una rapidità che ti toglie il fiato, la creatura balza oltre la pila di legname e ti è addosso.

Kataka:

Combattività 42 Resistenza 40

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **333**.

169

Ti tuffi sotto la superficie dell'acqua putrida. I tuoi riflessi rapidi ti hanno risparmiato il colpo micidiale della coda, ma quando ti alzi in piedi e ti togli la melma dagli occhi, fai appena in tempo a vedere che la coda del serpente si sta abbassando di nuovo verso di te. Ti tuffi istintivamente di lato, e gli aculei taglienti ti mancano per un soffio. Mentre la coda ti passa accanto, estrai l'arma e ti prepari a combattere contro il mostro.

Ukara (incatenato):

Combattività 44 Resistenza 45

Questo serpente è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **348**.

170

Per quella che a te sembra un'eternità, cadi nel cuore del vortice sovrannaturale. Scintille brillanti e spruzzi di colore illuminano questo turbine buio, mentre i mobili della sala del banchetto si disintegrano tutt'attorno. Osservi scioccato e stupito mentre il corpo senza vita del tuo avversario si trasforma in una meteora sotto i tuoi occhi. Poi, a poco a poco, l'intensità del vortice diminuisce, e tu senti che la forza centrifuga del moto rotatorio indebolisce la propria pressione sul tuo corpo. Raggi di luce penetrano nell'oscurità quando scorgi Alyss: sembra quasi seduta in atteggiamento rilassato dopo una dura giornata di lavoro, l'espressione del viso pensosa. Sembra che per lei questo viaggio del terrore non sia altro che un'irritante inconvenienza.

Alla fine il vortice rallenta fino a fermarsi, e tu senti il terreno solidificarsi sotto i tuoi piedi. Ma l'oscurità lascia il posto a un fitto turbinio di nebbia, che si dissolve a rivelare una visione d'orrore. Un profondo terrore gelido riprende a rigirare il suo coltello nel tuo stomaco quando d'un tratto capisci dove ti trovi. Sei stato chiamato nella sala del trono di Naar - la sede del

potere del Re delle Tenebre - il santuario supremo di ogni forma del Male.

Vai al **331**.

171

Esamini freneticamente la saracinesca in cerca di qualche levetta o altro particolare che ti possa essere utile. La struttura è costituita di sbarre di ferro e di acciaio rudemente intrecciate, fissate e inchiodate; per quanto si tratti di una costruzione piuttosto primitiva, la saracinesca è però molto resistente e sicura. Non riusciresti mai a romperla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **272**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **55**.

172

Fai ricorso alle tue arti di Grande Maestro e immergi la mano nell'acqua, vicino al punto in cui hai visto emergere la testa della creatura. In un attimo, l'acqua nera attorno al corpo e al collo del mostro si gela, intrappolando l'animale in un solido blocco di ghiaccio.

Libero di proseguire la tua ricerca, lasci la cella allagata e risali le scale per uscire ancora una volta tra le rovine della città. Non vi è segno alcuno dell'impostore, ma quando raggiungi il punto in cui l'avevi visto per l'ultima volta, scopri una rampa di scale che scende in un ampio passaggio sotterraneo. Le impronte del tuo avversario sono chiaramente visibili sul fondo melmoso del tunnel.

Il tunnel passa sotto un'ampia strada e poi riemerge davanti a un grande edificio a due piani, un tempo un magazzino che conteneva funi intrecciate e cavi di rame. Eviti l'entrata principale, nel caso il tuo avversario sia pronto a tenderti un'imboscata, ed entri nell'edificio attraverso una rampa di scale di ferro che conducono a una finestra del secondo piano. Nell'attimo in cui metti piede nella costruzione, percepisci immediatamente la presenza del Destino del Lupo, il tuo avversario. Esplori con cautela la sala, i nervi tesi fino allo spasimo, mentre i tuoi occhi percorrono l'oscurità circostante. Ti stai avvicinando all'ala ovest dell'edificio quando all'improvviso scorgi il tuo avversario attraverso un foro del pavimento. È accucciato dietro a un mucchio di cassette di legno, intento a mangiare un frutto dalla buccia verde, completamente ignaro del fatto che lo stai osservando.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Barone del Sole (e decidi di usare l'arte in questione) vai all'**81**.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **106**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai al **319**.

Se non possiedi nessuna di queste cose o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, o semplicemente preferisci non servirti di nessuno degli elementi sopra indicati, vai al **20**.

173

Con cautela avanzi verso la tomba e ti avvicini per ispezionare la lastra di pietra che, messa di traverso, ne ostruisce l'entrata. Scopri così un intricato disegno

inciso sulla sua superficie. La scritta è stata coperta di fango, e un incantesimo la protegge, ma capisci immediatamente di cosa si tratta e indietreggi subito di una dozzina di passi. L'iscrizione è un geroglifico di potere, una trappola magica espertamente camuffata per nascondere il suo segreto. Se qualcuno o qualcosa montasse od oltrepassasse la pietra con il geroglifico, l'energia in essa racchiusa esploderebbe con effetto devastante.

Comunichi agli altri quello che hai scoperto e dici loro di indietreggiare a distanza di sicurezza. Dopo esserti nascosto assieme ai tuoi compagni dietro una lapide, dai ordine a Lince Selvaggia di lanciare una pietra oltre la soglia aperta della tomba. Il giovane seleziona una scheggia di granito e la lancia con estrema precisione verso la tomba.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 1 a 4, vai al **211**.
Se va da 5 a 9, vai al **53**.

174

Nell'attimo in cui oltrepassi la bocca del teschio, vieni avvolto da una nebbia densa, gelida e impenetrabile alla vista o ai sensi. Il rombo causato dalla distruzione del tempio si zittisce all'improvviso, come se una grande porta si fosse chiusa alle tue spalle. Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per individuare il tuo avversario, ma non ottieni risultato alcuno; questa nebbia bianca come l'avorio nasconde ogni cosa, attutendo e ottenebrando il senso dello spazio e del tempo.

Continui a muoverti, costringendoti a proseguire anche se la superficie sotto i tuoi piedi è viscida e insicura. Dopo quella che a te sembra un'eternità trascorsa a vagare in questa sorta di limbo, senti a poco a poco che il terreno diventa più duro e capisci che la nebbia impenetrabile sta cominciando a dissiparsi. Macchie grigie compaiono in mezzo al bianco. Poi la nebbia si dissolve completamente, e tu ti ritrovi nel mezzo di una strada coperta di sassi, circondata dagli edifici tetri e in rovina di una città aliena e decadente.

È notte fonda, e una fitta pioggerellina cade da un cielo colore del piombo, bagnando un panorama già di per sé desolato. Ovunque tu volga lo sguardo non vedi altro che edifici vuoti e in rovina, ammassati in mucchi di pietre, ferro arrugginito e vetri infranti. Non vi sono alberi, né fili d'erba, nè animali. Tutto è grigio, freddo e morto.

Esamini la superficie lastricata della strada e scopri le impronte del tuo nemico; sono recenti e conducono a una piccola corte fiancheggiata da due edifici: l'ampio municipio della città e un edificio più piccolo a due piani. Le impronte dell'impostore si interrompono nel mezzo della corte bagnata, e tu percepisci che esse sono state deliberatamente cancellate. Malgrado le tue avanzate facoltà di cacciatore, non riesci a capire in quale dei due edifici sia entrato il tuo avversario.

Se decidi di entrare nel municipio, vai al **148**.
Se preferisci ispezionare l'edificio più piccolo a due piani, vai al **267**.

175

Il serpente resiste ai tuoi comandi mentali. Ciò nonostante scopri che il collare di ferro e la catena gli

impediscono di raggiungerti fin tanto che ti mantieni vicino alle pareti della caverna. Avanzi perciò con estrema cautela e aggiri il mostro, che si dimena nelle acque torbide e puzzolenti. Hai fatto solo pochi passi quando ti accorgi che il terreno comincia a scendere, mentre l'acqua diventa sempre più alta.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **234**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **25**.

176

Ti servi della tua Arte Ramastan per confondere i contorni del tuo corpo nella speranza che il fascio che avanza manchi il bersaglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento di Grande Maestro Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

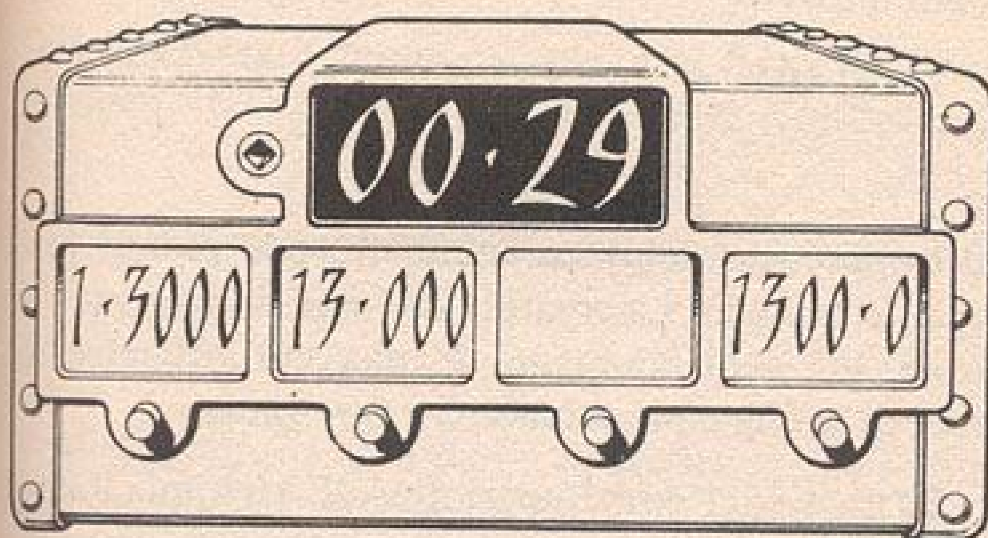
Se il totale è ora 4 o meno, vai al **291**.

Se è 5 o più, vai al **166**.

177

Prendi in mano la bomba ticchettante e la esamini da vicino. Sotto il pannello illuminato - l'orologio che sta eseguendo il conto alla rovescia - vedi quattro piccole finestrelle che presentano una sequenza di numeri. Sotto le finestrelle si trovano dei bottoncini che, quando premuti, modificano i numeri. La terza finestrella della sequenza è vuota. Concentri le tue facoltà di Ramas e capisci che immettendo in questa finestrella il numero mancante, la bomba si disinnescherà.

Studia la seguente serie di numeri. Quando pensi di avere scoperto la soluzione, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.



Se dai la risposta sbagliata o se non riesci a indovinare il numero mancante, vai al **269**.

178

I tuoi poteri psichici si dimostrano molto efficaci: l'insetto gigante pone fine al suo attacco. Però, prima di volare via, cosparge i pistilli d'una sorta di vapore che fa chiudere i petali del fiore.

Ridiscendi in fretta lungo il pistillo ed eviti per un soffio di venire scacciato dagli enormi petali che si ripiegano su se stessi. Le tue innate discipline Ramas del Controllo Animale ti hanno risparmiato un confronto diretto con l'insetto gigante, ciò nonostante la creatura si è servita delle sue doti naturali per renderti la fuga dalla pianta più ardua possibile. Il vapore si condensa e scende lungo il pistillo, inumidendolo. Ti è difficile mantenere la presa, e con riluttanza sei

costretto a ridiscendere verso la base della corolla, nel punto in cui avevi cominciato la tua arrampicata. Ti guardi attorno e capisci che lo stelo vuoto costituisce ora l'unica via di fuga, se vuoi uscire vivo dalla pianta in cui ti trovi.

Vai al **103**.

179

Purtroppo uno degli umanoidi ti vede mentri passi sopra la fontana. La creatura dà immediatamente l'allarme, e i suoi compagni reagiscono sfilandosi gli archi di spalla e preparandosi a fare fuoco.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **198**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **231**.

180

La freccia cade nell'acqua melmosa, pericolosamente vicina alla tua gamba. Capisci che il dardo non era stato lanciato contro di te, bensì rilasciato nella speranza che ti colpisse alla cieca. Ansioso di non venire colpito da una seconda freccia, decidi di gettare al vento ogni cautela e di correre il più rapidamente possibile verso il tunnel.

Per proseguire, vai al **70**.

181

Le tue avanzate difese psichiche ti proteggono dal danno che l'assalto psichico avrebbe potuto causarti. Però l'attacco a sorpresa ha dato il tempo a questo guardiano del castello di prepararsi ad attaccare. Mentre il dolore scompare dalla tua testa, vedi il guardiano in armatura avanzare a spada levata verso di te.

Meghanic:
Combattività 48 — Resistenza 48

Questo essere è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **338**.

182

Ti guardi attorno, e le pareti di questa tomba ti fanno tornare alla mente i tempi in cui ti avventurasti nel Cimitero degli Antichi. La forma delle urne è identica a quella dei contenitori che scopristi per caso nelle tombe al di sotto del cimitero proibito. Quel ricordo ti fa raggelare il sangue nelle vene, poichè ti ricordi perfettamente che esse contenevano le famigerate Creature della Cripta.

Concentri il tuo sesto senso sulle urne che affollano questa sala e, con tuo sollievo, non percepisci nessuna sinistra presenza. Ordini ai tuoi compagni di esaminare i contenitori con attenzione e, con tua grande sorpresa, essi scoprono che in alcune di esse si trovano delle foglie di Vigorilla. Sono ingiallite dal tempo, ma mantengono ancora i loro poteri curativi (Ci sono foglie a sufficienza per tre pozioni di Vigorilla. Ciascuna pozione conta come un Oggetto dello Zaino e fa recuperare 4 punti di Resistenza se ingoiata immediatamente dopo un combattimento).

Stai aiutando Lingua di Fuoco ad aprire una delle urne

quando un improvviso rumore proveniente dall'altro lato della sala ti fa balzare il cuore in gola.

Vai all'**80**.

183

Kekataag il Vendicatore indossa un'armatura che scintilla come oro opaco. Sotto l'elmetto intravedi un viso vuoto di teschio da cui proviene un puzzo tremendo che permea l'aria della sala. Teschi e ossa di esseri umani adornano la sua armatura, e nelle mani potenti stringe un'ascia a doppia lama, macchiata del nero del sangue delle sue innumerevoli vittime.

Questo temibile guerriero ti fissa con occhi baluginanti, e tu senti ondate di potente energia psichica investire la tua mente. Le tue avanzate arti di Ramas ti difendono da questo attacco, ma non hai dubbi riguardo al fatto che il guerriero è molto geloso della tua presupposta vittoria contro Lupo Solitario.

Vai al **255**.

184

Fai ricorso alle tue arti sofisticate per nascondere l'aura benigna che si irradia dal tuo corpo. Poi, dopo aver messo in azione le tue capacità di mimetizzazione, entri lentamente nella volta e cominci a farti strada verso l'uscita sul lato opposto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 5 o meno, vai al **313**.
Se è 6 o più, vai al **236**.

185

Corri verso il carro che si avvicina, compi un incredibile balzo e colpisci il fianco del veicolo con forza (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci a mantenere la presa e a issarti a bordo.

Quando il carro raggiunge il fossato, sei riuscito a nasconderti tra il carico di cilindri di acciaio e cavi di rame. Senti il clangore lontano di una campana e, dal tuo nascondiglio, riesci a vedere il ponte levatoio che si tende da sotto il portale. Il carro attraversa rapidamente il ponte semi-trasparente e oltrepassa il portale aperto.

Vai al **42**.

186

Il tuo colpo micidiale apre uno squarcio nel ventre gigantesco dell'insetto e fa precipitare la creatura sulla corolla del fiore. Ti affretti a ridiscendere il pistillo ed eviti per un soffio di venire schiacciato dall'enorme corpo dai mille colori. Hai trionfato in combattimento, eppure la morte della creatura ha limitato le tue possibilità di fuga. Dell'icore scivoloso fuoriesce dalla ferita mortale e cola lungo il pistillo, rendendoti difficile mantenere la presa, mentre la massa del corpo privo di vita blocca l'uscita verso l'alto.

Ritorni al punto in cui avevi cominciato la tua arrampicata, ti guardi attorno e capisci che lo stelo vuoto costituisce ora l'unica via di fuga, se vuoi uscire vivo dalla pianta in cui ti trovi.

Vai al **103**.

187

Concentri la tua attenzione sulla lama della tua arma e, facendo ricorso alle tue arti superiori di Grande Maestro, dai origine a una fiamma che si accende per tutta la lunghezza della lama. Attacchi vigorosamente i filamenti aprendoti un varco con facilità: essi si ritirano al tocco della lama infuocata e cadono in mucchi sul pavimento del tunnel. In pochi secondi sei in grado di proseguire nell'inseguimento.

Vai al **316**.

188

Ti avvicini alla capanna e ti accucci vicino alle pareti di fango, nei pressi della porta aperta. Non percepisci alcuna trappola o incantesimo, né vi sono residui di energia magica che tradirebbero la presenza di illusioni o incantesimi protettivi. Ad ogni modo, i tuoi sensi Ramas percepiscono una forte aura malvagia sul retro della capanna, vicino al limitare dell'acqua.

Ti sposti sul retro della casupola e scopri che la riva del fiume è stata incavata in profondità dalla rapida corrente del corso d'acqua. In linea con l'ombra dell'incavatura vedi una dozzina di gabbie di legno, ciascuna contenente uno scheletro privo di carne. Un brivido ti corre lungo la spina dorsale quando la tua Disciplina Ramastan della Divinazione percepisce i residui di dolore provato dalle povere vittime, le quali hanno sofferto crudelmente per mano degli abitanti locali prima di incontrare la morte. Lo shock per questa terribile scoperta ti fa perdere 1 punto di Resistenza.

Ti allontani dal fiume e torni all'entrata della capanna. Nell'uscio aperto scopri della frutta ammucchiata su un tappetino di canne intrecciate. Con tua sorpresa, i tuoi sensi ti comunicano che la frutta è nutriente e sicura. (Ce n'è a sufficienza per 3 Pasti).

Non volendo indugiare ulteriormente, ti avvicini alla fossa al centro della capanna, da dove una rampa di scale conduce in un tunnel sotterraneo. Non percepisci alcuna trappola, ma hai fatto solo pochi passi quando il ruggito terrificante di un grande gatto raggiunge le tue orecchie. Con una rapidità che ti toglie il fiato, un'enorme creatura simile a una tigre avanza a grandi balzi verso di te, proveniente dall'oscurità del passaggio sotterraneo. L'attacco della bestia è talmente improvviso e inaspettato che hai appena il tempo di estrarre l'arma che la tigre ti è addosso.

Rahjaz:

Combattività 48 — Resistenza 41

Questa creatura è immune a ogni forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **249**.

189

Chiedi a Mano d'Acciaio di darti la fune, ed egli obbedisce senza batter ciglio. Poi ti infili la corda in spalla e dai inizio all'arrampicata. La parete ruvida della volta offre molti appigli e appoggi, e sei in grado di avanzare rapidamente fino al soffitto e raggiungere il centro, proprio sopra la voragine. Tenendoti in posizione con la mano sinistra, con quella destra fissi un'estremità della fune attorno una delle assi del sof-

fitto e lanci l'altra ai tuoi compagni di sotto in attesa. Ad uno ad uno essi balzano oltre la voragine con l'aiuto della fune; dopo di che sciogli la corda e scendi anche tu verso l'altra sponda del cratere.

"Seguitemi, nobili Ramas!" ingiungi, ansioso di non sprecare altro tempo. "Dobbiamo fare in fretta se vogliamo catturare l'impostore!"

Vai al **160**.

190

Ti precipiti all'alcova più vicina e ti servi delle tue facoltà Ramastan del Controllo Animale per domare l'ostile creatura che la occupa. Con riluttanza, la libellula si sottomette al tuo volere e ti lascia montarle in groppa. Poiché la bestia è sprovvista di sella, sei costretto ad afferrare le dure scaglie che la ricoprono per reggerti in groppa mentre essa si leva in volo. La paura ti scorre nelle vene mentre ti sollevi verso il portale aperto del tetto, poiché sai che la bomba potrebbe esplodere da un momento all'altro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **335**.
Se va da 4 a 6, vai al **278**.
Se va da 7 a 9, vai al **218**.

191

Esci dall'imboccatura della caverna tenendoti il più basso possibile e sfruttando al massimo la scarsa vegetazione della piccola radura. Orchestri la mossa con tale abilità che riesci a portarti a meno di venti metri dal tuo nemico prima che egli si accorga della tua presenza.

L'improvvisa consapevolezza di averti a così breve distanza sciocca il tuo avversario: lo vedi spalancare la bocca in un'espressione di stupore, i denti bianchi che scintillano contro lo sfondo verde della foresta, balzare in piedi, voltarsi di scatto e scomparire nel sottobosco.

Ansioso di non lasciartelo scappare tanto facilmente, ti metti subito all'inseguimento.

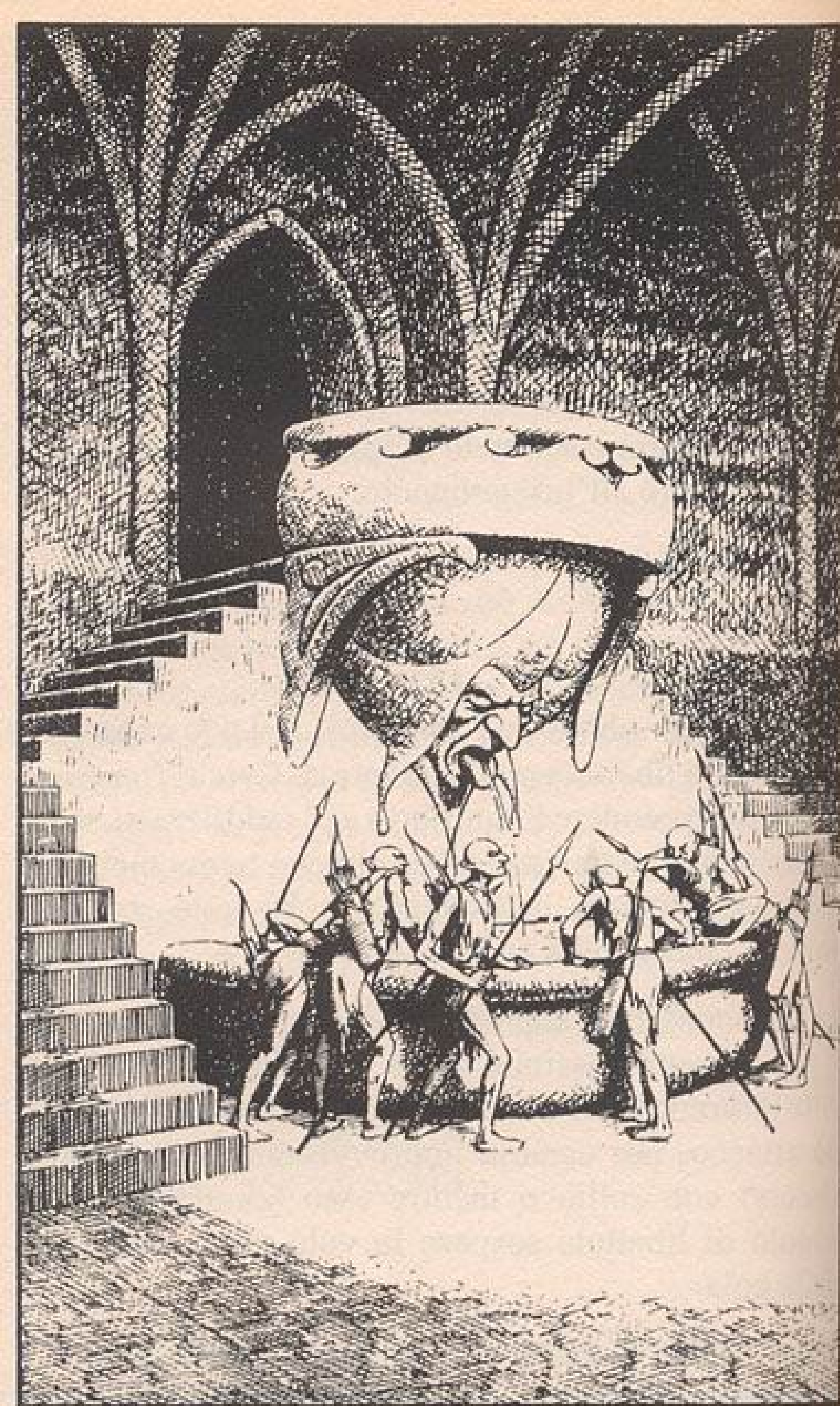
Vai al **90**.

192

L'improvviso shock dell'impatto quasi ti fa cadere dal dorso della libellula che ti trasporta. Cerchi freneticamente di riprendere l'equilibrio e di raddrizzarti, mentre noti che il nemico si trova almeno trenta metri più in sotto: l'impeto dell'attacco lo ha fatto scendere verso il centro della caverna.

La tua montatura approfitta del vantaggio e si dirige il più in fretta possibile verso l'apertura. Il nemico ti vola intorno, come se si stesse preparando a un secondo attacco, poi cambia improvvisamente direzione. Osservi con sollievo mentre esso scende verso un nugolo di libellule sospese in volo vicino al centro della gola.

Dopo diversi minuti raggiungi l'apice della caverna e ti sollevi oltre la ventola piena di luce. Una volta all'esterno, vieni sorpreso da una potente folata di vento che investe te e la tua montatura con violenza



(fig. 10) Uno degli umanoidi fiuta l'aria.

inaudita e vi scaraventa pericolosamente vicino al bordo roccioso dello spiraglio. Lo shock e la paura spingono la libellula che ti sta trasportando a dirigersi verso l'apertura per rituffarsi nella caverna: accecata dal terrore, essa non risponde più ai tuoi comandi, costringendoti così ad un'azione drastica per evitare di essere ritrasportato nella caverna. Mentre sorvoli lo spuntone roccioso, balzi via dal dorso della libellula e ti consegni ai venti impetuosi. Soltanto le tue facoltà Ramas ti permettono di non perdere il controllo e di non venire scaraventato contro la roccia vulcanica e frastagliata che ti circonda.

Sopravvivi miracolosamente all'impatto e riesci a calarti all'esterno per poi posarti sulla superficie che ritieni essere il tetto della caverna. In cerca di un riparo dai venti impetuosi che si incrociano attorno a te, ti infili in un'apertura della roccia porosa, da dove sei in grado di contemplare il panorama circostante. È una vista mozzafiato, che rivaleggia per meraviglia con quella della caverna.

Vai al **239**.

193 *(fig. 10)*

Ti trovi a meno di dieci passi dalle scale quando una delle creature si volta e fiuta l'aria: ha individuato il tuo odore. Percorre la sala con lo sguardo e nell'attimo in cui ti scorge, dà immediatamente l'allarme. I suoi compagni reagiscono parandosi di fronte alla scalinata per impedirti l'accesso al balcone e all'arcata.

6 Umanoidi di Avaros:

Combattività 44 Resistenza 48

Non puoi evitare questo combattimento: devi affrontare i nemici fino alla fine.

Se vinci, vai al **325**.

194

Pronunci mentalmente le parole dell'incantesimo *Respira sott'acqua* e senti l'energia correrti nelle membra mentre il dolore per la mancanza di ossigeno abbandona i tuoi polmoni. La creatura non sa che sei in grado di sopravvivere sott'acqua, il che ti dà un notevole vantaggio; essa, infatti, reagisce con lentezza al tuo attacco iniziale.

Ekmakon:
Combattività 40 Resistenza 25

Ignora qualsiasi perdita di Resistenza che subisci nei primi due scontri di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.

195

"Liberatelo pure, mio signore" dice Banedon. Il barone, preso alla sprovvista dall'improvvisa scomparsa dello scudo magico e dalla richiesta di Banedon, indietreggia senza capire e porta la mano alla spada.

"Non temete" dice Banedon, fermando la mano del barone. "Questo che vedete è il vero Grande Maestro dei Ramas".

"Come potete esserne sicuro?" chiede Caldar. Banedon sorride e indica l'amuleto che porti attorno al collo.

"Guardate" dice. "Nessun agente di Naar potrebbe tollerare il tocco di quell'artefatto divino. Bandite pure ogni dubbio, mio signore. Quest'uomo è Lupo Solitario".

Vai all'**88**.

196

Sistemi la freccia sulla corda dell'arco e la tiri verso di te. Calcoli con abilità la distanza che ti separa dal tuo bersaglio e poi lasci partire il dardo, il quale vola ad arco verso la giungla e si va a conficcare nell'albero dietro il quale si nasconde il tuo nemico, facendo schizzare ovunque schegge di legno umido.

L'impostore impreca, i denti bianchi che scintillano contro lo sfondo verde della foresta, e sputacchia frammenti di legno della corteccia. Poi balza in piedi, si volta e scompare nel sottobosco.

Ansioso di non lasciartelo scappare tanto facilmente, ti metti subito all'inseguimento.

Vai al **90**.

197

Essendo stato scoperto, cerchi di scappare il più velocemente possibile verso il tunnel d'uscita. Mentre corri, una pioggia di frecce scende verso di te, sibilando in aria e schizzando fanghiglia puzzolente dappertutto. Una delle frecce ti graffia la spalla sinistra e solca in profondità il retro della tua coscia sinistra. Soffochi un grido di dolore, ma l'agonizzante bruciore che esplode nell'arto ferito ti comu-

nica immediatamente che la punta della freccia era avvelenata.

Le tue innate facoltà curative contrastano l'azione del veleno prima che sia troppo tardi, ma le tue difese fisiche attingono alle riserve di energia, e il processo curativo ti lascia indebolito e stordito: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **70**.

198

Tendi il braccio e punti la mano verso la vasca. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro il liquido della fontana. Vi è un'esplosione di luce blu, poi un fascio di luce crepitante si inarca dalla punta del tuo dito e si dirige verso il fluido oleoso. Con un *wumf!* assordante, il liquido si infiamma e dà origine a una palla di fuoco che divora avidamente le sei creature riunite attorno alla vasca. Una volta arrivato sul balcone, pronunci le parole che annullano l'effetto dell'incantesimo, atterri sulla pietra e ti affretti oltre l'arcata.

Ricordati che l'impiego del *Teleport* ti costa 4 punti di Resistenza. Ricordati di modificare il Registro di Guerra prima di proseguire.

Vai al **50**.

199

La prima cosa che vedi sono gli occhi della creatura: simili a due fasci di zolfo fuso, irradiano una fredda luce gialla. Poi scorgi il contorno delle spalle angolari, del naso quadrato e delle zampe anteriori d'acciaio. Una bava d'olio pende dalle fauci di ferro e lame seghettate. Mentre la bocca di metallo si spalanca, senti il ruggito metallico e il movimento degli ingranaggi.

Sai di poter mantenere la calma di fronte a nemici in carne e ossa, ma questo lupo d'acciaio di riempie il cuore di terrore. Ti volti e scappi verso la porta lontana, pregando che ti conduca al sicuro dalla creatura priva di sangue. La raggiungi e scopri immediatamente che è chiusa a chiave. Cominci a cercare freneticamente un chiavistello o una serratura, ma non vedi niente. Poi individui due gemme opache color rosso, non dissimili da quelle che hai trovato all'ingresso del tempio di Avaros. C'è un particolare che le rende diverse, però: sono separate da una piccola rientranza.

Se possiedi un Disco di Ferro, vai al **261**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **210**.

200

Il vento ti sferza il viso e il corpo mentre tu e il tuo avversario precipitate a testa all'ingiù verso il cuore del vortice. Scintille di fuoco ti sfrecciano accanto da ogni lato, e il vento ruggisce nelle tue orecchie come un demone impazzito. Passi attraverso una nuvola di vapore scintillante che avvolge attorno al tuo torso e alle tue gambe scie di luce argentea. Quando fuoriesci dalla nuvola, questo bozzolo ar-

genteo si fa sempre più stretto, fino a quando il dolore diventa insopportabile.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Grande Barone, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **281**.

201

L'orda di orrori dalle fauci aguzze cerca di circondarti e di sopraffarti. Non sembrano intimoriti dal bagliore della lama divina, una lama che può decidere del loro destino.

Cryopedi:

Combattività 45 Resistenza 40

Se vinci questo combattimento, vai al **350**.

202

Con tua grande sorpresa, il portale comincia a sollevarsi da solo. Aspetti che si sia alzato di qualche centimetro, ti accerti che non ci siano nemici in agguato, poi ti tuffi sotto la lastra di acciaio e ti affretti nel tunnel adiacente. Mentre corri, senti il portale ridiscendere e sigillarsi con un tonfo sordo.

Vai al **115**.

203

L'assalto psichico è stato uno dei peggiori che tu abbia subito fin'ora. Sei sopravvissuto, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono che le prove che ti aspettano non sono affatto finite: anzi, esse sono appena iniziate. Ti costringi ad aprire gli occhi, temendo la minaccia con cui devi confrontarti.

Vai al **300**.



204

Senti un'ondata di calore investire il tuo corpo mentre la palla di fuoco raggiunge il massimo dell'intensità e poi si estingue rapidamente fino a ridursi a una fiammella che indugia ai bordi della vasca. Nessuna delle sei creature è sopravvissuta alla conflagrazione, perciò puoi attraversare la sala e salire le scale verso l'arcata indisturbato.

Vai al **50**.

205

Aiutato dalle tue Arti di Ramas, riesci ad evitare le rocce che cadono e a raggiungere la base del masso a forma di teschio. Qui vieni investito da un pietrone che ti ferisce la spalla sinistra e ti fa cadere a terra: perdi 4 punti di Resistenza.

Anche se il tuo braccio è ferito e dolorante, il tuo

spirito rifiuta di arrendersi. Ti alzi freneticamente in piedi e copri a fatica i pochi metri che ti restano per arrivare alla bocca del masso a forma di teschio. Entri nell'apertura pochi attimi prima che il tempio maledetto crolli definitivamente alle tue spalle.

Oltre ai punti di Resistenza, perdi anche 1 Oggetto dello Zaino. Cancella dal tuo Registro di Guerra il terzo Oggetto dello Zaino della lista.

Per proseguire, vai al **174**.

206

Concentri il tuo sesto senso sulle urne che affollano questa sala e, con tuo sollievo, non percepisci nessuna sinistra presenza. Ordini ai tuoi compagni di esaminare i contenitori con attenzione e, con tua grande sorpresa, essi scoprono che in alcune di esse si trovano delle foglie di Vigorilla. Sono ingiallite dal tempo, ma mantengono ancora i loro poteri curativi (Ci sono foglie a sufficienza per tre pozioni di Vigorilla. Ciascuna pozione conta come un Oggetto dello Zaino e fa recuperare 4 punti di Resistenza se ingoiata immediatamente dopo un combattimento).

Stai aiutando Lingua di Fuoco ad aprire una delle urne quando un improvviso rumore proveniente dall'altro lato della sala ti fa balzare il cuore in gola.

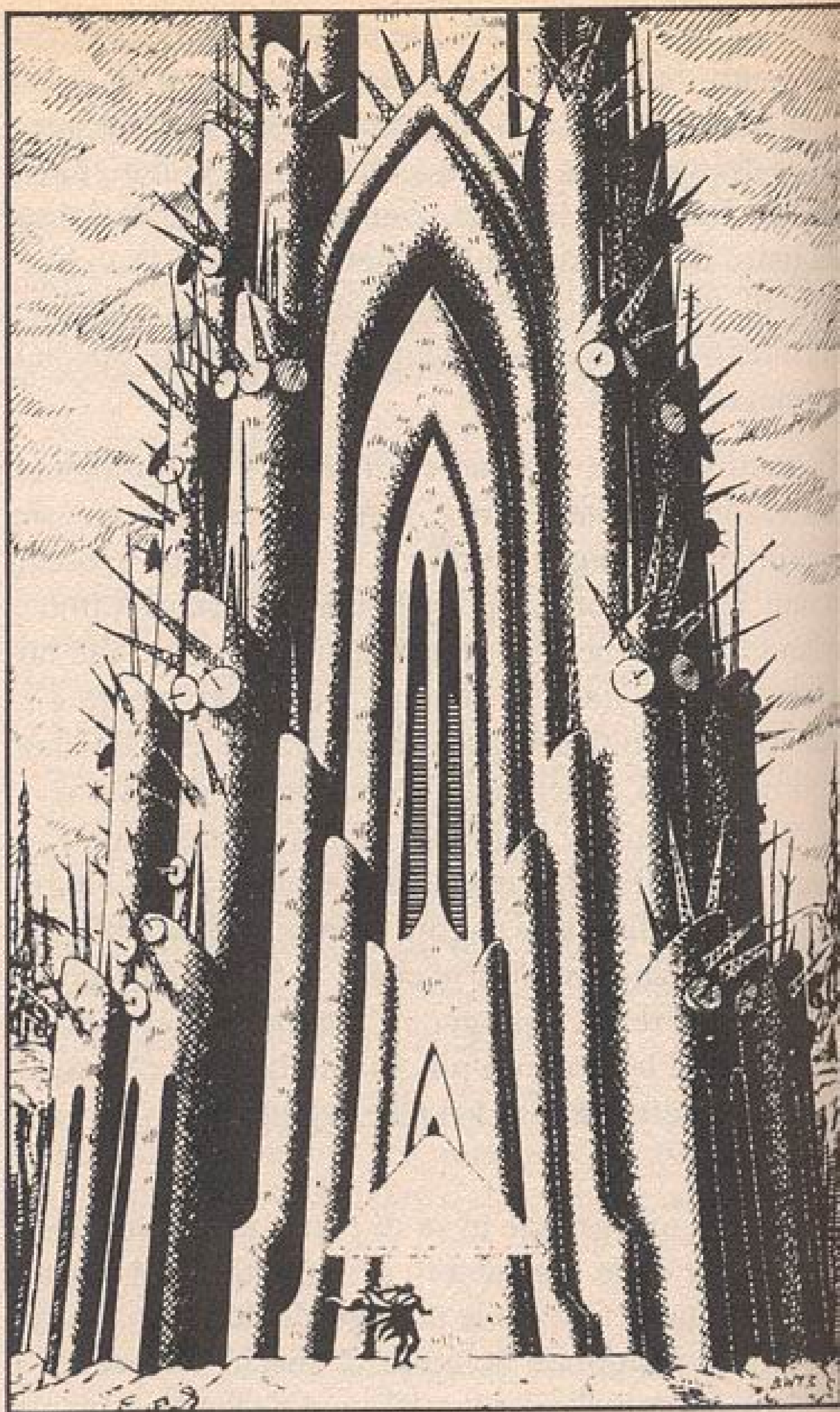
Vai all'**80**.

207 *(fig. 11)*

Ti abbassi attraverso il foro fino a raggiungere il pavimento e vedi il tuo avversario avanzare rapidamente tra gli edifici in rovina, afferrandosi con la mano la gamba ferita. Fai per seguirlo, ma un oggetto cadutogli dalla tasca attira momentaneamente la tua attenzione: si tratta di un disco di bronzo che porta incisi dei simboli a te sconosciuti. (Se decidi di tenere questo Disco di Bronzo, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali. Devi liberarti di un Oggetto Speciale che non sia un'arma, altrimenti supereresti il numero di Oggetti Speciali permesso).

Ti metti in tasca il disco e prosegui l'inseguimento. Malgrado la gamba ferita, il tuo avversario conosce meglio di te le ingannevoli vie di questa città e, nonostante i tuoi sforzi, egli allunga le distanze fino a quando non lo perdi completamente di vista. Ciò nonostante, non riesce a seminarti completamente e tu non hai difficoltà a seguire le sue tracce, che lasciano l'edificio e si addentrano nella terra desolata che vi circonda. Segui le impronte fino a quando non raggiungi un edificio in rovina di parecchi piani, adorno di strane sculture agli angoli. L'interno dell'edificio è completamente vuoto, e tu segui le tracce dell'avversario fino al retro. Emergi dall'altro lato e per la prima volta scorgi la struttura più alta della città, che costituisce davvero, malgrado la tetraggine, una vista mozzafiato.

Si tratta di una grande torre di pietra nera scintillante che si leva dalle insondabili profondità di un fossato e sembra quasi toccare le nubi grigie del cielo. La sua superficie irregolare scintilla di dischi di metallo e antenne coperte di ruggine; ci sono poche finestre e, a quanto sembra, un unico portale. L'impostore sta zoppicando verso quest'unico accesso. Si avvicina al fos-



(fig. 11) Vedi il tuo avversario scomparire nella torre.

sato che circonda l'incredibile edificio, poi si ferma, e un attimo dopo un ponte levatoio semi-trasparente fuoriesce da sotto il portale. Il ponte assomiglia a un fascio piatto di luce solida e grigio-verde: passa sopra al fossato e fornisce al tuo nemico una via d'accesso all'entrata dell'alto edificio.

Non essendo in grado di fermarlo, non ti resta che rimanere dove ti trovi ad osservare l'impostore che attraversa il ponte e scompare nella torre. A prima vista questa roccaforte sembra inespugnabile, ma nel corso delle tue avventure sei riuscito a penetrare strutture ben più imprendibili. Perciò non ti scoraggi a causa della difficile impresa che ti aspetta e ti riprometti di trovare il più in fretta possibile una via d'accesso alla torre misteriosa.

Vai al **308**.

208

Facendo ricorso alla tua arte del Controllo Animale, costringi la creatura a ritirarsi verso la parete più lontana della caverna. Il grande corpo del serpente si scuote nel tentativo di resistere al tuo comando.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Aggiungi 1 al numero che hai estratto per ogni rango dell'addestramento Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas.

Se il totale è ora 6 o meno, vai al **175**.
Se è 7 o più, vai al **32**.

209

Ti sfili l'arco di spalla ed estrai una freccia dalla faretra. Mentre prepari il missile, lanci le parole del-

l'Incantesimo del Regno Antico *Dardo di Fuoco* sulla punta della freccia, trattenendo sulle labbra l'ultima parola fino a quando non sei pronto a colpire.

Aspetti con pazienza che il guerriero calci i resti fumanti della cassa di ferro. Nell'attimo in cui egli si volta, pronunci l'ultima parola dell'incantesimo e rilasci la freccia contro la sua schiena. La punta della freccia si incendia in volo, la fiamma che illumina l'oscurità circostante, mentre il dardo prosegue il suo tragitto mortale verso l'ignaro bersaglio. La punta infiammata penetra in profondità nel contenitore assicurato alla schiena del guerriero, e in un istante terrificante sia il guerriero che l'arma magica vengono avvolti da una massa crepitante di energia elettrica. L'essere grida e si dimena, gli arti e il torso avvolti da lingue di fuoco bianco-azzurrine che incendiano il materiale metallico circostante. Poi, alla fine, l'energia trattenuta dal contenitore viene rilasciata, e il guerriero cade a terra.

Rinfili l'arco in spalla e fai per scendere dal serbatoio quando con tuo orrore vedi un altro guerriero accorrere accanto al primo. Quando passa sotto di te, gli balzi addosso, facendolo cadere a terra. Scopri con sorpresa che si tratta di un avversario molto forte: evidentemente, la forza gli deriva dall'armatura che indossa. In preda alla disperazione, pronunci le parole dell'incantesimo *Afferra l'energia* e te ne servi per scaricare l'impulso di energia nel materiale dell'armatura. L'effetto è devastante: l'armatura del guerriero si disintegra, schiacciando e comprimendo il corpo del tuo avversario.

Vai al **21**.

210

Il rumore metallico del lupo alle tue spalle è snervante al punto che ti tremano le mani quando esamini i due quadrati di gemme che regolano il meccanismo di apertura della porta.

Le due gemme sono molto sensibili e regolano la chiusura e apertura del portale. Battendo su ciascuno di essi il numero corretto di volte, il meccanismo di apertura del portale scatterà. Appoggi le dita sui quadrati e senti le vibrazioni chiave per decifrare il codice segreto. Aiutato dalle tue facoltà Ramas, capisci che il primo numero corrisponde al numero di isole Kirlundin a nord di Egen con un *nome*. Il secondo è uguale al numero di villaggi a est di Ragadorn.

Per scoprire i numeri del codice segreto, consulta la mappa all'inizio del libro.

Quando credi d'aver scoperto la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

Se non riesci a decifrare il codice, vai al **134**.

211

Nell'attimo in cui il proiettile passa sopra il geroglifico, un lampo accecante illumina l'oscurità, e un secondo dopo un'esplosione assordante rilascia energie crepitanti di origine magica e schegge di roccia che rimbalzano tutt'attorno e percepisci l'odore di terra bruciacchiata e ozono nell'aria. Poi, all'improvviso, il rumore e la luce scompaiono, e il cimitero piomba nuovamente nell'oscurità più totale. Ti alzi in piedi e vedi che l'accesso alla tomba è ora libero, tranne che per la lastra di pietra sulla quale è inciso il geroglifico.



(fig. 12) I feroci Knoarcs stanno per attaccarti.

Il potere distruttivo dell'iscrizione è ora inattivo, ma solo temporaneamente. I tuoi sensi ti avvertono che esso si sta ricaricando: avete solo pochi secondi per entrare nella tomba prima che il potere magico si riattivi.

"In fretta, giovani Ramas!" gridi, mentre ti avvii verso l'entrata. "Seguitemi!"

Vai al **131**.

212

Fai ricorso alle tue Arti Superiori per proteggerti dagli effetti del contatto con la scarica elettrica. Però, il fascio crepitante che sta avanzando verso di te non è un fenomeno naturale, bensì originato dalla magia. La protezione fornita dalla tua Arte Superiore può non essere sufficiente a salvarti dal fuoco magico.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni livello dell'addestramento di Grande Maestro Ramas che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **291**.
Se è 4 o più, vai al **166**.

213 *(fig. 12)*

Senti il calderone cadere nel fango, e il rumore ti fa voltare di scatto, l'arma pronta alla difesa. I due rettili infuriati escono dalla pentola e si avventano contro di te, le spade d'osso seghettato strette in mano. Sibilano e ululano mentre si lanciano contro di te.

2 Knoarcs:

Combattività 48 Resistenza 41

Questi esseri sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **129**.

214

Ridiscendi lungo il pistillo il più in fretta che puoi, ma il polline appiccicoso rallenta la tua fuga. Senti d'un tratto un gettito d'aria e sei costretto ad appiattirti dietro un grumo di polline giallo, mentre la proboscide della creatura cala verso la tua schiena.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va ora da 0 a 4, vai al **295**.
Se è 5 o più, vai al **22**.

215

Nascosto dalle fronde degli alberi, osservi l'insediamento primitivo per diversi minuti. In questo lasso di tempo vieni punto sul polso da un piccolo ragno d'aspetto disgustoso che schiacci immediatamente sotto lo stivale. Il morso del ragno è velenoso, ma le tue innate facoltà Ramas, neutralizzando l'effetto del veleno, ti risparmiano una morte lenta e dolorosa: perdi comunque 3 punti di Resistenza.

Col passare del tempo diventi sempre più impaziente. Non vedi alcun segno di vita nell'insediamento e temi d'aver dato la possibilità al tuo avversario di scappare. Decidi perciò di lasciare il tuo nascondiglio per avvicinarti all'insediamento approfittando della copertura della vegetazione.

Il gruppo di casupole abbandonate ha un aspetto innocuo, ma le parole della voce di Naar sono ancora fresche nella tua memoria. La giungla umida e turgida fa parte del suo regno, perciò e logico aspettarsi che gli abitanti dell'insediamento siano tutti servitori devoti del Male.

Raggiungi il limitare del sottobosco e ti fermi per saggiare la presenza di eventuali pericoli o minacce. Le capanne sono praticamente in rovina, di certo abbandonate da tempo. Quella più vicina ha il tetto in argilla ed è costituita da un unico ambiente. Sembra vuota. Ma quando ti concentri sulla soglia aperta vedi che qualcuno ha scavato una fossa nel terreno. Intensifichi la vista e scorgi subito delle impronte nelle pareti della fossa che conduce sotto terra.

Se decidi di entrare nella capanna ed esaminare le impronte, vai al **306**.
Se preferisci controllare che la capanna non contenga trappole, vai al **27**.

216

In risposta alle tue preghiere, senti una calda sensazione inondarti il corpo e la mente, che ti lascia fisicamente e spiritualmente rafforzato e allerta: recuperi 8 punti di Resistenza.

Certo che le divinità di Ishir e Ramas siano al tuo fianco e veglino su di te in questo momento della verità, spalanchi la porta e avanzi a passo deciso nella sala.

Vai al **240**.

217

Estrai l'arma e ti tuffi di lato mentre cerchi di evitare gli artigli affilatissimi del Bangrol che piomba su di te.

Bangrol:
Combattività 34 Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in 3 scontri o meno, vai al **142**.

Se il combattimento arriva fino al quarto scontro, non continuare e vai subito al **19**.

218

Emergi dal tetto di acciaio della torre e scorgi la città battuta dalla pioggia sotto di te. All'improvviso vi è un lampo tremendo, seguito da un'esplosione fortissima. Una scheggia d'acciaio ti colpisce alla schiena, trasportata dalla forza d'urto, facendoti cadere in avanti sul dorso della libellula gigante e ferendoti in più punti: perdi 3 punti di Resistenza.

La creatura alata che stai montando viene anch'essa colpita da un frammento vagante di alluminio. La senti tremare e poi, in un attimo di terrore, vedi che le ali smettono di sbattere. Qualche secondo più tardi ti ritrovi disperatamente aggrappato alla schiena della creatura, che sta precipitando verso le rovine della città aliena.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **76**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **226**.

219

Pronunci le parole dell'incantesimo di battaglia del Regno Antico *Scudo* e poni le braccia ad arco di fronte a te. I rettili sghignazzano di gioia mentre ricaricano gli archi, assieme si chinano oltre il bordo del calderone e levano le frecce verso il tuo corpo apparentemente privo di protezione. Nel medesimo istante le due creature rilasciano i dardi, che sibilano verso il tuo petto. Nessuno dei due, però, trova il bersaglio: l'osso di cui sono costituiti si disintegra contro il tuo scudo invisibile.

I tuoi avversari imprecano rudemente mentre si affrettano a ricaricare gli archi. Ci metteranno meno di un minuto a prepararsi ad un altro attacco, perciò tu, consapevole del pericolo, ti volti ad esaminare il portale il più rapidamente possibile, in cerca di una levetta o qualche altro mezzo che ti aiuti a farlo sollevare.

Vai al **18**.

220

Senti una calda brezza percorrere la sala in cui adesso ti trovi e capisci che essa proviene da una scalinata che si trova all'estremità della sala. Quando ti avvicini per esaminarla più da vicino, scopri altre impronte del tuo avversario. Vi appoggi sopra le mani e capisci che non si tratta di una pista falsa: l'impostore è passato di qui non più di un'ora fa'.

Sali lentamente le scale e arrivi davanti a un'arcata che immette in un'ampia sala di pietra col soffitto a volta. Attorno a una fontana semi-circolare sistemata nella parete nord, si trovano sei umanoidi dalla pelle grigiastra. Sono intenti a bere un liquido denso, oleoso e

trasparente che fuoriesce dalle aperture della fontana. Sono tutti a piedi nudi e vestiti di stracci, armati ciascuno di lancia ed arco. L'unica uscita da questa stanza sembra essere un'arcata, sistemata anch'essa nella parete nord. Di fronte all'arcata vi è un balcone che può essere raggiunto solamente attraverso le due rampe di scale che salgono ai due lati della fontana.

Osservi in silenzio le creature intente a soddisfare la propria sete, mentre cerchi di escogitare un piano per passare loro accanto e accedere alle scalinate che immettono al balcone.

Se possiedi un Arco, l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **138**.

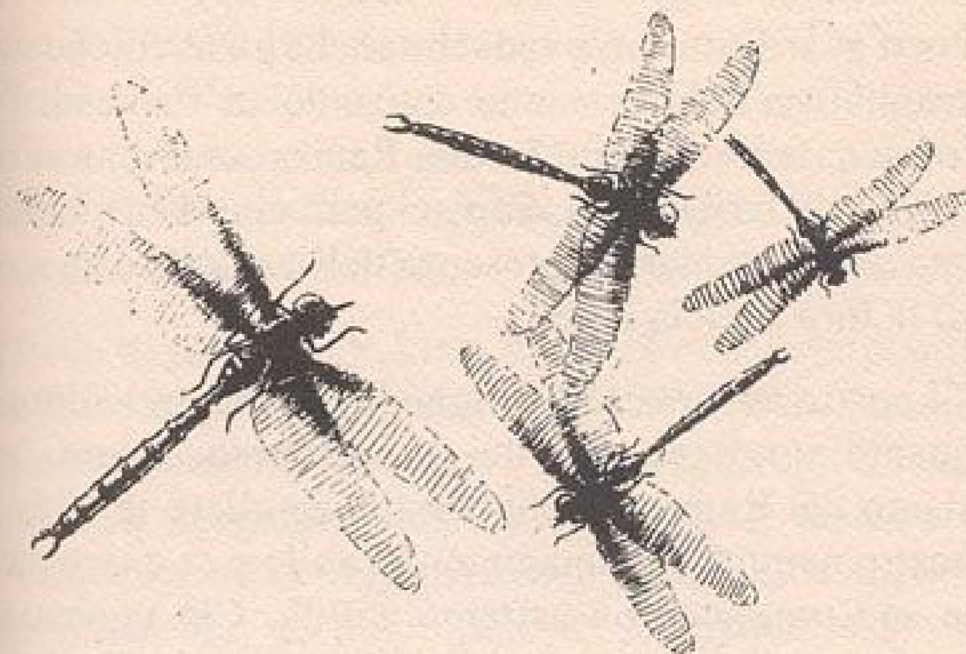
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Grande Coronato e vuoi servirti della disciplina in questione, vai al **26**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **121**.

221

Lo shock dell'impatto ti fa cadere dalla groppa della libellula che ti trasportava. Cadi per diversi metri prima di atterrare, ma non riesci nemmeno a riprendere i sensi e a rimetterti in piedi, poiché vieni colpito alle spalle dalla libellula predatrice. Un dolore lancinante ti esplode nel corpo non appena vieni impalato sulla punta della dura e affilata proboscide. Ti sforzi di riprenderti, ma le forze ti abbandonano. Fortunatamente perdi i sensi e non senti altro dolore: è il preludio a un sonno dal quale non ti sveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.



222

Sei riuscito a raggiungere a fatica la base del masso a forma di teschio quando all'improvviso un dolore lancinante ti esplode nella testa e il gusto del sangue ti riempie la bocca. Cadi a faccia all'ingiù sul pavimento umido e ti rompi il naso, ma non senti il dolore: un masso staccatosi dal soffitto ti ha già rotto il collo.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

223

L'esplosione ti spinge all'indietro nella stanza. Nell'attimo in cui ti fermi, ti metti in ginocchio e cerchi di rialzarti in piedi, ma prima che tu riesca a farlo, qualcosa di pesante ti colpisce al fianco e ti fa ricadere a terra, inchiodandoti le gambe al pavimento. Tendi la

mano per liberarti e scopri che l'oggetto pesante è Falco Nero. Scossi e tremanti, ma non feriti, vi aiutate l'un l'altro ad alzarvi in piedi.

Poi ti guardi attorno e vedi che anche gli altri sono stati scagliati a terra e stanno cercando di rialzarsi. Per fortuna, le loro innate facoltà Ramas sembrano averli salvati da ferite gravi. Capisci però che la tua incapacità ad individuare la presenza dell'esplosivo ha scosso la loro fiducia in te.

"Il nostro avversario è di gran lunga più pericoloso di quanto non pensassi" dici in tono preoccupato, "ma siamo dei Ramas e dobbiamo raccogliere la sfida. Il nostro nemico è un mago molto abile e sa nascondere le sue trappole con estrema abilità. Ciò nonostante preferisce indebolirci anziché ucciderci. Perché lo faccia non lo so, ma d'ora in avanti non possiamo fare affidamento solamente sui nostri sensi. Dobbiamo procedere con estrema cautela".

Vai al **345**.

224

Ti abbassi attraverso il foro fino a raggiungere il pavimento e cominci l'inseguimento. Il tuo avversario avanza rapidamente tra gli edifici in rovina, superando gli ostacoli con grazia felina che rivaleggia con la tua leggendaria agilità. Conosce meglio di te le ingannevoli vie di questa città e, malgrado i tuoi sforzi, allunga le distanze fino a quando non lo perdi completamente di vista. Ciò nonostante, non riesce a seminarti completamente e tu non hai difficoltà a seguire le sue tracce, che lasciano l'edificio e si addentrano nella terra desolata che vi circonda. Segui le impronte fino a quando non raggiungi un edificio in rovina di parecchi piani, adorno di strane sculture agli angoli. L'interno dell'edificio è completamente vuoto, e tu segui le tracce dell'avversario fino al retro. Emergi dall'altro lato e per la prima volta scorgi la struttura più alta della città, che costituisce davvero, malgrado la tetraggine, una vista mozzafiato.

Si tratta di una grande torre di pietra nera scintillante che si leva dalle insondabili profondità di un fossato e sembra quasi toccare le nubi grigie del cielo. La sua superficie irregolare scintilla di dischi di metallo e antenne coperte di ruggine; ci sono poche finestre e, a quanto sembra, un unico portale. L'impostore si sta dirigendo proprio verso quest'unico accesso. Si avvicina al fossato che circonda l'incredibile edifico, poi si ferma, e un attimo dopo un ponte levatoio semi-trasparente fuoriesce da sotto il portale. Il ponte assomiglia a un fascio piatto di luce solida e grigio-verde: passa sopra al fossato e fornisce al tuo nemico una via d'accesso all'entrata dell'alto edificio.

Non essendo in grado di fermarlo, non ti resta che rimanere dove ti trovi ad osservare l'impostore che attraversa il ponte e scompare nella torre. A prima vista questa roccaforte sembra inespugnabile, ma nel corso delle tue avventure sei riuscito a penetrare strutture ben più imprendibili. Perciò non ti scoraggi a causa della difficile impresa che ti aspetta e ti riprometti di trovare il più in fretta possibile una via d'accesso alla torre misteriosa.

Vai al **308**.

225

Servendoti delle tue facoltà psichiche e di interpretazione, ti concentri sul calderone e scopri che le creature nascoste in esso sono armate in diverso modo. I tuoi sensi acuti ti comunicano la presenza di ossa, funi oliate e bronzo, oltre a certe sostanze chimiche che non sei in grado di identificare. Inoltre, capisci che le creature sono dotate di un ottimo udito e percepiscono la presenza del bene. Se cercherai di attraversare la stanza servendoti solamente delle tue capacità di mimetizzazione, il rischio che le creature percepiscano la tua presenza grazie alle loro abilità innate è comunque molto alto.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Coronato Ramas, vai al **184**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **105**.

226

Fai ricorso alla tua arte Ramastan del Controllo Animale e della Medicina in un tentativo disperato di far riprendere la tua montatura prima che sia troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se è 10 o meno, togli 1.

Se il totale ora è 2 o meno, vai all'**89**.
Se è 3 o più, vai al **346**.

227

Il portale si chiude cigolando alle tue spalle, chiudendo fuori la tempesta in maniera così completa che il vento sembra scomparire all'istante. Il silenzio improvviso e la bassa pressione dell'aria all'interno della sala ti fanno schioccare dolorosamente le orecchie. Abbassi il cappuccio della tunica e ti togli la sabbia dagli occhi prima di avanzare a cauti passi sul pavimento lucido dell'anticamera di vetro.

Oltrepassi un arco triangolare e scendi una rampa di scale che conduce ad una sala piena d'echi. Il pavimento e le pareti di quest'ampio ambiente sono stati ricavati da un minerale nero e vetrato venato di verde e di uno sgradevole color porpora. Percepisci forti impulsi di potere psichico che si irradiano dall'arcata aperta sul lato opposto della sala, mentre la tua pelle viene percorsa da brividi di presentimento. Estrai l'arma e avanzi verso l'arcata con estrema cautela. Sei pronto ad affrontare qualsiasi pericolo.

Vai al **150**.

228

Ci metti più di mezz'ora ad aprirti un varco attraverso questi filamenti magici, e lo sforzo ti costa parecchio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, riduci la tua Resistenza di 1 punto. Se il numero che hai estratto va da 5 a 9, riduci la tua Resistenza di 2 punti.

Per proseguire, vai al **316**.

229

Il dolore svanisce rapidamente mentre le tue facoltà Ramas ti difendono e proteggono dalla stretta del vortice. I fasci di luce si dissolvono mentre precipiti

verso il bianco centro incandescente di questo vortice cosmico. Raggiunto il cuore del turbine, perdi i sensi e vieni avvolto dall'oscurità più profonda.

Dalle buie profondità di questo freddo universo nero appare un puntino di luce. Ti accorgi di venire inesorabilmente attratto verso di esso, anche se cerchi di resistere. Non riesci a vincere la forza irresistibile che ti guida, ed anzi senti che la tua caduta aumenta di velocità. Poi, dopo un'improvvisa esplosione di luce bianco-azzurra, ti ritrovi disteso scompostamente su un letto di foglie.

Vai al **49**.



230

Balzi oltre il varco nello stelo della pianta e atterri dolcemente su un soffice grumo di terra scura. Mentre ti alzi in piedi, noti che il ricco terreno forma una specie di piccola radura tra la base della pianta e il gambo di molte altre, tutte di speci simili. I lunghi steli colossali si levano verso un cielo di ambra, ove gigantesche corolle bianche ondeggiano nella brezza umida. Alla vista di quelle incredibili piante, alte decine e decine di metri, ti senti d'un tratto piccolo e vulnerabile come un insetto. Una sensazione che si fa più intensa quando all'improvviso vedi uno scarafaggio delle dimensioni di un cavallo avanzare verso i steli delle piante. L'istinto e i riflessi pronti ti salvano la pelle: ti immobilizzi all'istante, e il mostruoso insetto nero e lucido ti ignora e prosegue la sua caotica cavalcata attraverso la foresta di piante e fiori.

Il tuo cuore ci mette qualche secondo a rallentare di battito; infine percepisci una fonte distante di energia, proveniente da qualche parte verso nord. Non riesci a distinguerne la natura, ma provi il desiderio di investigare. Guidato dalle tue abilità di esploratore, avanzi nella straordinaria foresta per circa un'ora, prima di arrivare in una vastissima radura da dove, nascosto da una foglia caduta, contempli il più straordinario degli spettacoli.

Vai al **334**.

231

Ti stai avvicinando rapidamente al balcone, ma purtroppo due delle creature riescono a prendere la mira contro di te e a fare fuoco con i loro archi prima che tu sia al sicuro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 2 o meno, vai al **126**.
Se è 3 o più, vai al **54**.

232

Ti getti a terra nel disperato tentativo di evitare di venire colpito dal proiettile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 0, vai all'**8**.
Se va da 1 a 6, vai al **15**.
Se è 7 o più, vai all'**86**.

233

Lanci l'incantesimo della Confraternita *Controincantesimo* e osservi mentre i filamenti si tendono e si sciolgono. La tua magia ha indebolito la rete magica, ma non l'ha completamente rimossa. Sei costretto ad estrarre un'arma e a colpire ciò che resta dei filamenti per poter proseguire lungo il tunnel (perdi 1 punto di Resistenza a causa dello sforzo).

Vai al **316**.

234

Ti riporti alla mente le parole dell'incantesimo del Regno Antico *Trattieni il nemico*. Pronunci l'arcana formula e fissi lo sguardo sul serpente incatenato. Immediatamente la creatura smette di dimenarsi e si fa immobile e silenziosa, permettendoti così di guadare il canale profondo che ti separa dall'uscita della caverna.

Vai al **342**.

235

Il tunnel zigzaga a sinistra e a destra per diverse centinaia di metri prima di allargarsi all'entrata di una lunga sala dal soffitto basso. Le lastre di pietra che hanno pavimentato il fondo del tunnel fino a questo punto scompaiono all'improvviso. Qui il pavimento è costituito da un ruvido suolo marrone, da cui proviene un pungente aroma di terriccio. Percorri la superficie con lo sguardo, ma non vedi nessuna traccia: sembra perfettamente liscia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **164**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **48**.

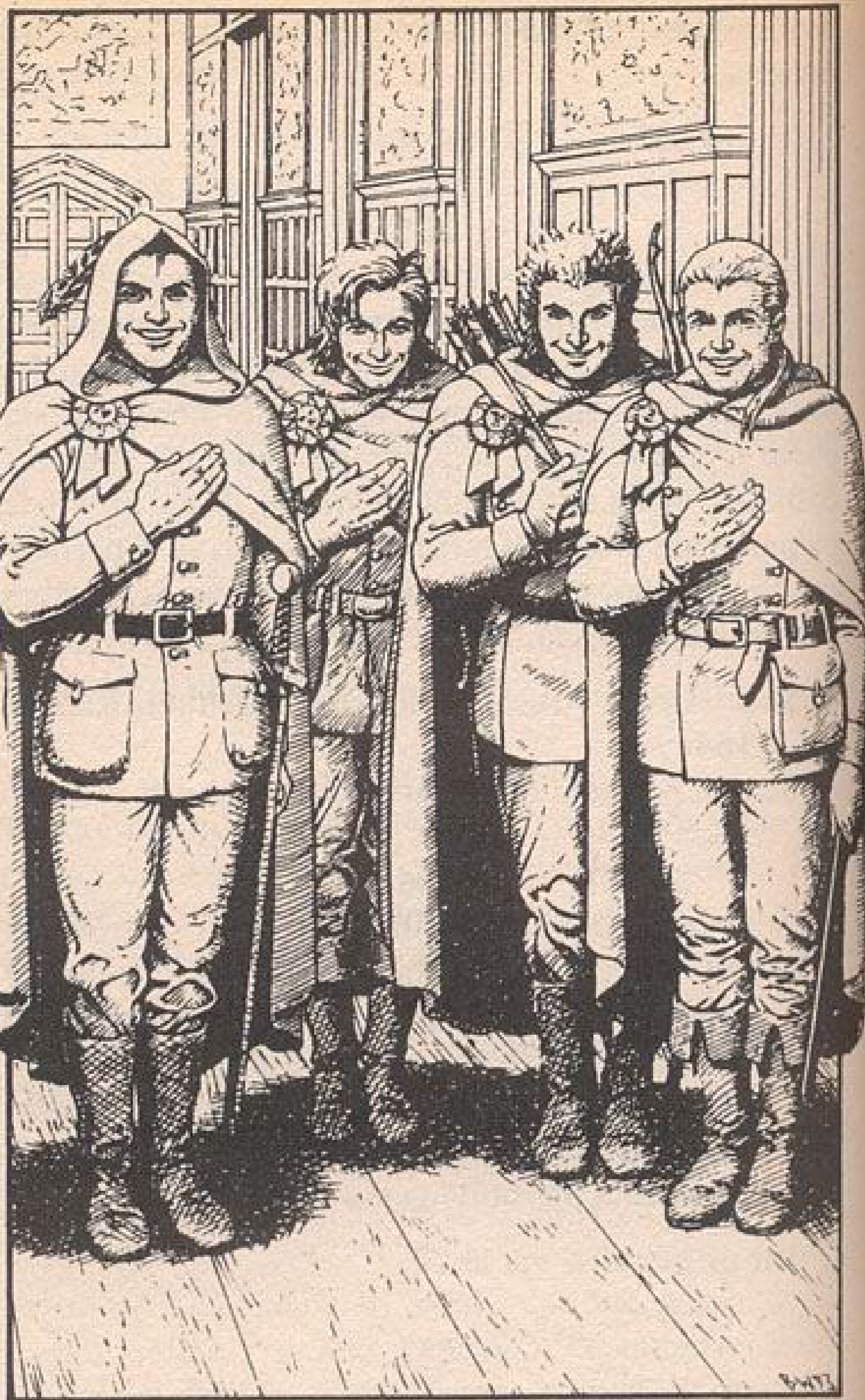
236

Sei a pochi metri dall'uscita quando all'improvviso senti delle voci rauche e sinistre. Sei stato scoperto! La tua reazione immediata è di lanciarti di corsa verso il tunnel. Mentre corri, una pioggia di frecce cala verso di te, sibilando e schizzando acqua putrida tutt'attorno. Ansioso di non venire colpito, decidi di correre il più rapidamente possibile verso il tunnel.

Per proseguire, vai al **70**.

237

Senti che le forze ti stanno abbandonando, mentre il dolore nei tuoi polmoni per la mancanza di ossigeno si sta facendo sempre più forte. Hai quasi raggiunto il



(fig. 13) I quattro discepoli Ramas ti danno il benvenuto.

fondo della cella allagata quando riesci ad estrarre l'arma e a colpire il tuo avversario.

Ekmakon:

Combattività 40 Resistenza 25

Riduci la tua Combattività di cinque punti per la durata di questo combattimento, a causa della mancanza di ossigeno.

Se vinci questo combattimento, vai al **9**.

238 *(fig. 13)*

Il barone scorta te e Banedon lungo i corridoi echeggianti del castello. Passate oltre pattuglie di sentinelle guardinghe e di attenti Rangers reali prima di entrare in una sala riccamente ammobiliata di legno di quercia durenese e rari arazzi di seta. In tua attesa trovi un gruppo di giovani che indossano mantelli grigi con cappuccio e tuniche aderenti. Li riconosci immediatamente, poiché si tratta di quattro tra i più promettenti studenti del monastero, i Maestri Ramas Falco Nero, Lince Selvaggia, Lingua di Fuoco e Mano d'Acciaio.

"Grazie a Ishir avete fatto ritorno, Grande Maestro!" esclama Falco Nero, posando la mano destra sul petto nel saluto formale dei Ramas. I suoi compagni emettono anch'essi un sospiro di sollievo e ti salutano allo stesso modo, chinando con deferenza il capo, dato il tuo alto rango.

"Riposo, amici miei" dici, sorridendo e facendo loro cenno di rilassarsi. "Mi riscalda il cuore e mi ridà forza vedere che siete qui voi ad accogliermi".

"Abbiamo sentito il racconto del Capo della Corpora-

zione" dice Lingua di Fuoco, un bel giovane dai capelli rossi, "e ora attendiamo i vostri ordini. Su vostro ordine, troveremo l'impostore e vendicheremo l'onore dei Ramas".

Stai per rispondere quando un araldo di corte annuncia l'arrivo inaspettato di Lord Foilan, luogotenente di Tyso, l'uomo che ha il compito di mantenere l'ordine in città. Dopo aver fatto il suo ingresso nella sala, l'uomo è evidentemente stupito di vederti lì in compagnia di Tor Medar e gli altri.

"Calma, Foilan" dice il barone. "Questo è il vero Lupo Solitario, non l'impostore che porta morte e disperazione alla nostra terra. Quali notizie hai?"

"Sire, l'impostore Ramas è stato avvistato un'ora fa dai rangers nel quartiere nord della città. Hanno cercato di catturarlo, ma egli è riuscito a uccidere due e a ferire tre dei rangers prima di scappare nella vecchia necropoli. Le sentinelle della città hanno chiuso le entrate della necropoli: di là non può scappare".

"Molto bene, mio signore" dice il barone, "perciò l'abbiamo messo all'angolo".

"Se è andato a nascondersi nella vecchia necropoli, sarà difficile scovarlo" dice Banedon, "perché le catacombe dell'antico cimitero sono vastissime. Ci potrebbero volere mesi per percorrerle".

"Non temere" dici, con fare sicuro. "Con l'aiuto dei miei amici Ramas, rintraccerò l'impostore prima dell'alba".

"Sì, mio signore" esclama Lince Selvaggia, eccitato all'idea della caccia. "Troveremo il maledetto prima che il sole sorga, e giustizia sarà fatta!"

Guidato da Foilan, saluti Banedon e il barone Medar e ti allontani dal castello a cavallo. Accompagnato dai giovani Maestri Ramas, percorri le tortuose strade di Tyso illuminate dalla luce delle lanterne. Nel corso della cavalcata, vieni a sapere che esistono due accessi alla necropoli: il Cancello Sud e la Porta Orientale.

"L'impostore è entrato nella necropoli dal Cancello Sud, ma ciò accadeva più di un'ora fa. Sarà nei sotterranei, ormai".

Se decidi di farti accompagnare al Cancello Sud della necropoli, vai al **337**.

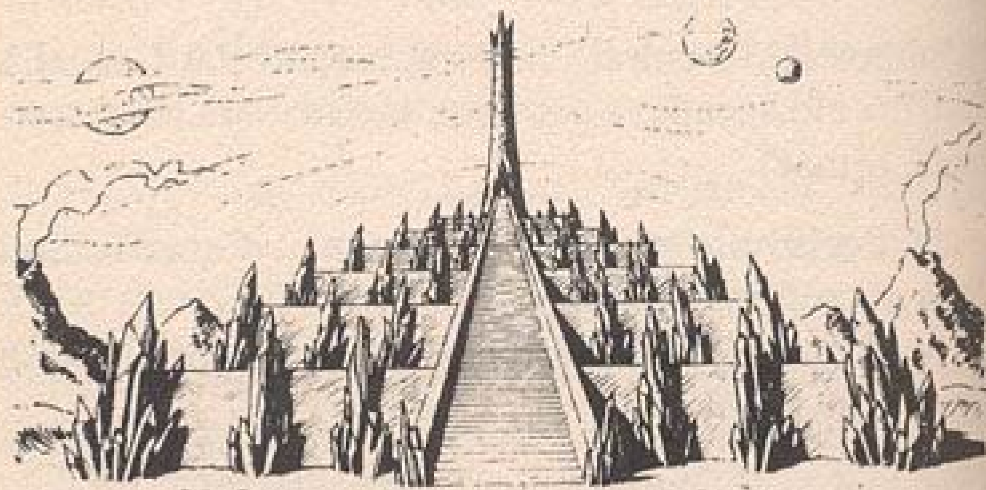
Se decidi di chiedere a Foilan di guidarti all'Arco Orientale, vai al **323**.

239

Davanti ai tuoi occhi stupefatti si stende un vasto panorama vulcanico, punteggiato di montagne, di dune di sabbia grigio-blu e di colonne di rocce torreggianti. Il cielo color ambra è striato e punteggiato come gli occhi di una tigre irata, e nelle sue insondabili profondità conti più di dodici lune multicolori. Queste sfere baluginanti coprono della loro luce cangiante il terreno duro e bruciato, conferendo così al tutto un aspetto spettrale. Spesse nubi turgide e nere, gonfie d'umidità e di vapori, si levano simili a castelli ombrosi sull'orizzonte lontano. Percepisci ruvidi granelli di sabbia nell'aria e capisci che si sta avvicinando una tempesta.

In cerca di un riparo, ti alzi e abbracci con lo sguardo

il poco invitante panorama. Alla tua destra, a meno di un miglio di distanza, adagiato in un catino di roccia levigata dalle intemperie di secoli e secoli si leva un tempio mostruoso di vetro nero e opaco. Lunghi cristalli sfaccettati e simili a lance abbelliscono i diversi piani della costruzione, sul cui livello più alto si erge una torre alta e sottile.



Un quadrato di luce gialla rivela un portale aperto alla base della torre. Percepisci la presenza di qualcosa o qualcuno contro lo sfondo di luce intensa, sulla soglia del tempio; intensifichi le tue capacità visive e vedi che si tratta di un guerriero. Il tuo cuore aumenta i suoi battiti non appena riconosci la sagoma: è l'impostore, l'avversario che ha osato definirsi il Destino del Lupo.

L'istinto che ti aveva spinto a muoverti verso nord dopo essere uscito dal gambo della pianta si fa sentire ora con maggior intensità. Ti senti attratto verso il tempio come se venissi chiamato da una forza non di questo mondo. Il tuo sesto senso ti avverte del pericolo, ed ogni fibra del tuo essere sa che dovresti resistere a quel richiamo, ma sopprimi i tuoi istinti naturali e ti avvii verso il tempio. L'edificio torreggiante nasconde molti pericoli, di questo non hai dubbi, ma decidi coraggiosamente di confrontarti con essi e di sconfiggerli. Solo così puoi sperare di trionfare sul tuo nemico e di tornare nel Magnamund sano e salvo e con tutto l'onore cui hai diritto.

Durante il difficile percorso che ti conduce al tempio, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

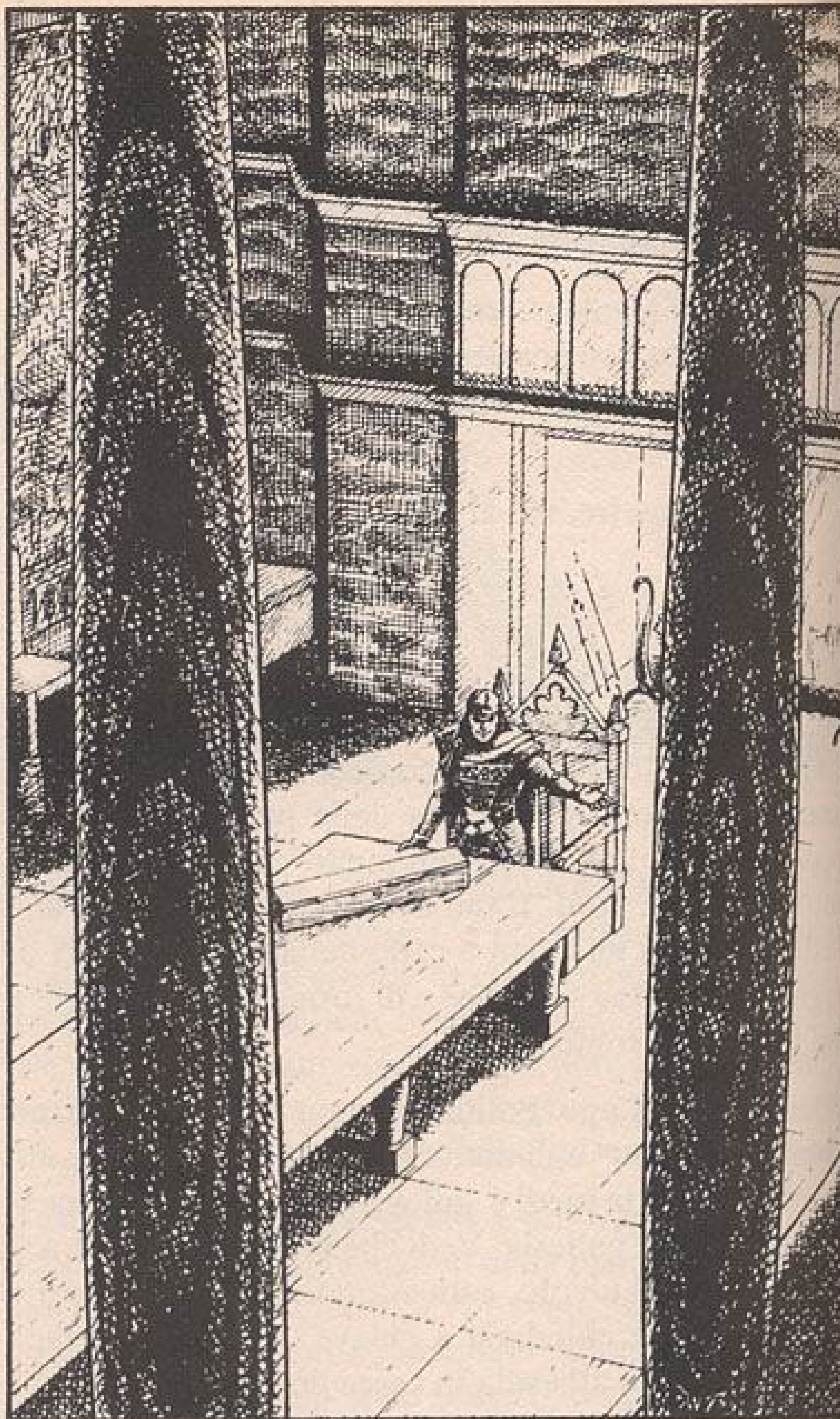
Per proseguire, vai al **251**.

240 *(fig. 14)*

La porta si apre su una galleria che circonda per tre lati una vasta sala per banchetti. Sotto, attraverso la ringhiera di legno, puoi scorgere la sala stessa. Gli arazzi ricoprono gran parte delle pareti e un fuoco scoppietta in un ampio caminetto che occupa quasi tutta la parete nord. Il tuo avversario è seduto su una sedia simile a un trono a capo della grande tavola di legno. Una cassa semplice e di forma oblunga si trova sul tavolo di fronte a lui.

"Benvenuto, Lupo Solitario; sono felice che tu mi abbia raggiunto" egli dice, la voce carica di sarcasmo mentre si alza in piedi e solleva il capo con condiscendenza verso la galleria. Vedi che la sua mano destra si muove sotto il tavolo, e un attimo dopo senti le porte alle tue spalle chiudersi a chiave. Getti un'occhiata ansiosa attorno alla sala in cerca dei suoi complici.

"Siamo soli, Lupo Solitario" dice l'impostore. Solleva una mano e ti fa cenno di scendere dalla galleria nella



(fig. 14) "Ora siamo soli, Lupo Solitario. È giunta l'ora".

sala sottostante. "È giunto il momento, Lupo Solitario. La nostra passeggiata su Avaros ci ha condotto a questo momento della verità".

L'impostore apre la cassa che si trova sul tavolo, e dentro scorgi due spade dalla sottile lama blu posate su un cuscinetto di velluto.

"Noi due siamo uguali quanto queste lame" egli dice in tono mellifuo. "Vieni, Lupo Solitario. Ti sfido a duello. Vieni a scegliere la tua arma e lascia che sia il fato a decidere chi di noi due trionferà".

Intensifichi la vista e osservi la cassa aperta. I tuoi sensi confermano che si tratta di due lame finemente realizzate. Non vi sono trappole né maledizioni magiche su di esse.

Se decidi di accettare la sfida a duello dell'impostore per mezzo di queste spade, vai al **304**.
Se preferisci declinare la sfida, vai all'**85**.

241

I tuoi comandi psichici indeboliscono gli intenti del Bangrol, ma ormai è troppo tardi per evitare il suo feroce attacco. Gli artigli affilati come rasoi stanno per serrarsi sul tuo viso!

Bangrol:

Combattività 34	Resistenza 30

Se vinci questo combattimento in due scontri o meno, vai al **142**.

Se il combattimento continua per uno terzo scontro, non proseguire, ma vai immediatamente al **19**.

242

Questo lucchetto sembra simile a quello che apriva il portale del Tempio di Avaros; c'è però un'importante differenza: il meccanismo è protetto da un incantesimo potente, a sua volta nascosto da una copertura magica. Il tuo infruttuoso tentativo di aprire il portale fa attivare l'incantesimo. Una scarica violenta di energia ti attraversa le dita, poi le braccia e infine il corpo.

Un lampo di luce accecante ti oscura la vista, e un dolore insopportabile ti esplode nel petto, ben presto sostituito da uno stordimento terrificante. Precipiti privo di peso in uno spazio immenso, cerchi di resistere, ma senza successo. Stai per cadere in un sonno da cui non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

243

Questa uscita conduce in un tunnel echeggiante ricoperto di fogli di acciaio. Le pareti e il soffitto sono percorsi da tubi di ferro e cavi di rame per gran parte della loro lunghezza. Segui il passaggio per diverse centinaia di metri fino a quando un altro corridoio non si congiunge a quello in cui ti trovi, proveniente da sinistra.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Gran Barone Ramas, vai al **73**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **347**.

244

L'enorme libellula cala in volo verso di te come un falco predatore e cerca di infilzarti sulla lunga proboscide simile a una lancia. Aspetti fino all'ultimo prima di scansarti di lato per evitare l'attacco, poi, non appena la libellula ti passa accanto, sferri un colpo micidiale che stacca di netto un pezzo dell'ala argentata della creatura. La ferita non è mortale, ma il danno all'ala è sufficiente per impedire al famelico insetto di salire più in alto. Esso emette un alto ronzio di disappunto e scende a spirale verso il fondo della gola, attaccando nugoli di libellule più piccole per sfogare la propria aggressività.

Dopo diversi minuti raggiungi l'apice della caverna e ti sollevi oltre la ventola piena di luce. Una volta all'esterno, vieni sorpreso da una forte folata di vento che per poco non ti manda a sbattere verso il bordo roccioso dell'apertura. Ciò nonostante le tue facoltà Ramas ti permettono di non perdere il controllo, perciò eviti di venire scaraventato contro la roccia vulcanica e frastagliata che ti circonda.

Sopravvivi all'impatto e riesci a sollevarti all'esterno per poi calarti sulla superficie che ritieni essere il tetto della caverna. In cerca di un riparo dai venti impetuosi che si incrociano attorno a te, ti infili in un'apertura della roccia porosa, da dove sei in grado di contemplare il panorama circostante. È una vista mozzafiato, che rivaleggia per meraviglia con quella della caverna.

Vai al **239**.

245

La tua mimetizzazione di Ramas ti cela agli occhi delle creature radunate attorno alla fontana; raggiungi il balcone senza essere visto. Una volta arrivato a destinazione, pronunci le parole che annullano l'effetto dell'incantesimo, atterri sulla pietra e ti affretti oltre l'arcata.

Ricordati che l'impiego del *Teleport* ti costa 4 punti di Resistenza. Ricordati di modificare il Registro di Guerra prima di proseguire.

Vai al **50**.

246

Ti servi della tua arte superiore per distinguere le tracce del tuo avversario e subito scopri un sentiero nel fitto sottobosco che le copre. Percepisci che l'impostore si è servito della magia per camuffare la sua fuga, poiché qui i rampicanti sono molto più fitti e intricati che altrove. Con l'aiuto della tua avanzata disciplina, prosegui nel sottobosco aprendoti un varco tra la vegetazione, quasi che una guida invisibile ti precedesse. Sei talmente abile che guadagni addirittura terreno sul tuo avversario.

Mentre stai attraversando una macchia di alberi toa, senti il rumore di un fiume poco distante alla tua sinistra. Le impronte proseguono in quella direzione, perciò tu le segui fino a quando non raggiungi la riva del veloce corso d'acqua. A meno di cinquanta metri di distanza scorgi un insediamento primitivo di capanne che forma una linea irregolare lungo le rive del fiume. Vedi il tuo avversario correre verso le capanne e nascondersi in quella più vicina, una casupola di fango con il tetto di argilla.

Se decidi di rimanere nella giungla ad osservare l'insediamento, vai al **339**.

Se preferisci continuare nell'inseguimento, puoi avvicinarti al villaggio approfittando della copertura degli alberi andando al **285**.

247

Mano d'Acciaio estrae una fune dal suo zaino e si offre volontario per arrampicarsi su una delle ruvide pareti della sala funebre. Il soffitto è percorso da assi che si incrociano, e il giovane si dice sicuro di poter far passare la fune oltre una di esse e permettere così al gruppo di balzare oltre il cratere e raggiungere il tunnel dall'altra parte.

Se decidi di accettare l'offerta di Mano d'Acciaio, vai al **119**.

Se preferisci fissare tu stesso la fune, vai al **189**.

248

Balzi di lato per evitare la freccia, la quale cambia traiettoria e ti colpisce di striscio alla spalla mentre cadi a terra sul pavimento gelato: perdi 2 punti di Resistenza. Ti alzi velocemente in piedi e vedi il tuo avversario salire la buia scalinata. Facendo ricorso alle tue innate facoltà curative, fermi il sangue che sta scorrendo copiosamente sul tuo petto e ti affretti su per la scalinata all'inseguimento del tuo nemico.

Vai al **29**.

249

Il tuo colpo micidiale finisce l'orrenda creatura e la manda a sbattere a testa all'ingiù sul pavimento polveroso. Il corpo del felino blocca il passaggio, e sei costretto ad arrampicarti su di esso per poter proseguire il cammino. Stai scavalcando la carcassa ancora calda quando noti un grosso collare di pelle legato attorno al collo dell'animale. Fissata al collare vedi una strana Fibbia Nera (se decidi di tenerla, ricordati di annotarla sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica).

Per proseguire, vai al **120**.

250

Si tratta di una grande torre di pietra nera scintillante che si leva dalle insondabili profondità di un fossato e sembra quasi toccare le nubi grigie del cielo. La sua superficie irregolare scintilla di dischi di metallo e antenne coperte di ruggine; ci sono poche finestre e, a quanto sembra, un unico portale. Intensifichi la vista e vedi che le orme dell'impostore si dirigono verso un viale trafficato da questa parte del fossato, direttamente di fronte al portale. Osservi la strada per parecchi minuti e poi vedi due guerrieri armati emergere dalle rovine e avvicinarsi all'accesso. D'un tratto un ponte levatoio semi- trasparente fuoriesce da sotto il portale. Il ponte assomiglia a un fascio piatto di luce solida e grigio-verde: passa sopra al fossato e fornisce ai due guerrieri una via d'accesso al portale dell'alto edificio.

Percorri con lo sguardo l'edificio e capisci che il tuo avversario si nasconde lì dentro. Non essendo in grado di raggiungerlo, non ti resta che rimanere dove ti trovi ad osservare i due guerrieri che attraversano il ponte e scompaiono nella torre. A prima vista questa roccaforte sembra inespugnabile, ma nel corso delle tue avventure sei riuscito a penetrare in strutture ben più imprendibili. Perciò non ti scoraggi a causa della difficile impresa che ti aspetta e ti riprometti di trovare il più in fretta possibile una via d'accesso alla torre misteriosa.

Vai al **308**.

251

Quando raggiungi la base del tempio, la tempesta sta sfuriando la propria ira con la forza di un demone in cerca di vendetta. Folate di vento caldo cariche di sabbia frustano il tuo viso, e tu sei costretto a chinarti in avanti per mantenere l'equilibrio nella tempesta che aumenta di violenza di minuto in minuto. Devi assolutamente trovare un rifugio nel giro di un'ora, altrimenti la tua forza di volontà verrà trasportata via dalla furia degli elementi.

Una scalinata fornita di parapetto sale dal livello più basso del tempio verso la torre che si trova sulla cima. Il parapetto ti offre un minimo di protezione contro il vento, e tu cominci a salire i molti scalini piegato in avanti, quasi a quattro zampe, per cercare di evitare la forza abrasiva della tempesta. Prima di issarti sul livello più alto, ti accerti che il tuo avversario non sia in agguato.

Ora il portale è chiuso, e non vedi alcuna creatura o essere vivente nelle vicinanze. Ciò nonostante, estrai

l'arma e la tieni pronta alla difesa, in caso di attacco inaspettato.

Quando raggiungi il portale, scopri che esso è costituito di un foglio di ferro bordato di piombo, privo di saldature e spesso parecchi centimetri. Percepisci un'aura magica che circonda l'entrata: devi fare attenzione alle trappole che sicuramente proteggono l'accesso a questo luogo. Eppure, quando fai ricorso alle tue facoltà per controllare il portale, scopri che le cose non stanno così. Il tuo avversario - il Destino del Lupo - ha circondato l'accesso di un'illusione magica, senza dubbio con l'intento di trattenerti qui e far sì che la tempesta esaurisca le tue energie. Sicuro che la porta non nasconda alcuna trappola mortale, la esamini con maggior attenzione. Sistemata nella superficie vetrata dell'arco circostante, scopri un'iscrizione al di sopra di due quadrati in gemma rossa. Il tuo sesto senso ti comunica che battendo sui due quadrati un determinato numero di volte, il portale si aprirà. Posi con cautela le dita sui quadrati e percepisci una debole vibrazione del meccanismo a lucchetto che regola la porta.

Dopo diversi minuti, capisci che il primo numero del codice segreto corrisponde ai punti di Resistenza al di sotto dei quali un Grande Maestro non può servirsi dell'Arte del Raggio Ramas.

Il secondo numero del codice è uguale al numero di villaggi che si trovano sulla strada che collega le città di Ragadorn e Holmgard.

Per scoprire il numero che apre la porta del tempio, consulta la mappa e le regole del gioco all'inizio del libro. Quando pensi di aver capito quali sono le due cifre del codice, vai al paragrafo corrispondente.

Se non riesci a decifrare il codice segreto, vai al **283**.

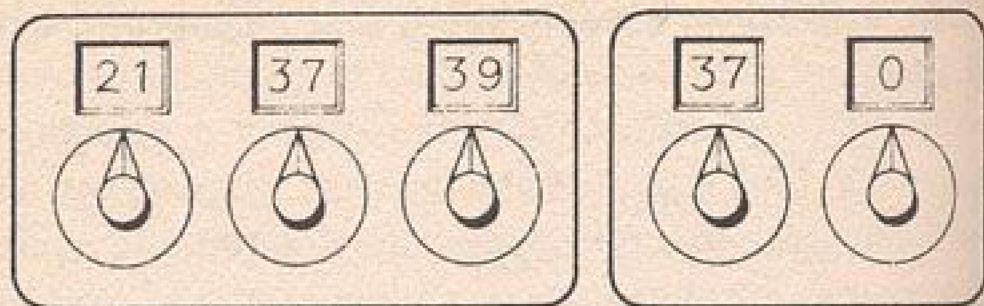
252

Nell'attimo in cui entri nel corridoio, il pannello nascosto si chiude dietro di te. Quasi immediatamente, un altro pannello fuoriesce dalle pareti di metallo e blocca il passaggio davanti a te, intrappolandoti in una sorta di cella. Ti lanci sulla porta d'acciaio e fai correre le dita sulla sua superficie liscia, cercando freneticamente qualche via d'uscita. I tuoi sforzi sono tanto più urgenti in quanto il sibilo che ti penetra nelle orecchie ti dice che l'aria della cella viene risucchiata da qualche foro.

Con il fiato corto per la mancanza di ossigeno, ti volti a esaminare l'altro pannello. La speranza ti ritorna quando vedi un lucchetto a combinazione sistemato nella liscia superficie. Non è dissimile dai lucchetti che hai trovato all'entrata del tempio di Avaros, e i tuoi sensi Ramas intuiscono subito come funziona. Il lucchetto presenta cinque interruttori divisi in due gruppi, il primo di tre interruttori, il secondo di due. Ciascun interruttore presenta un numero. Uno di essi, però, indica la cifra 'zero'. Girando quest'ultimo interruttore il numero corretto di volte, farai scattare il lucchetto.

Studia con attenzione la seguente sequenza di numeri.

Quando credi di avere scoperto la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero della tua risposta.



(21) (37) (39) (37) (0)

Se la tua soluzione è sbagliata o se non riesci a trovare la risposta all'indovinello, vai al **303**.

253

Essendo stato scoperto, reagisci lanciandoti il più velocemente possibile verso l'uscita, mentre una pioggia di frecce sibila in aria e schizza fanghiglia verdastra dappertutto. Ansioso di non venire colpito, decidi di gettare al vento ogni cautela e di correre il più rapidamente possibile verso il tunnel d'uscita.

Per proseguire, vai al **70**.

254

Passi oltre l'arcata ed entri in un lungo passaggio costruito con fogli di alluminio e argento. Un pannello di minerale traslucido ricopre per intero il soffitto, illuminando il tunnel con la sua sgradevole luce fosforescente. Copri diversi metri e poi scorgi un'alcova nella parete. Una corrente di acqua chiara fuoriesce da un tubo che si protende dall'alcova e poi cade in una griglia sistemata sul pavimento. Il rumore e la vista dell'acqua ti fanno venire sete.

Se decidi di fermarti e bere un po' d'acqua, vai al **33**.

Se preferisci non bere e proseguire, vai al **336**.

255

Naar si muove sul piedistallo e ordina a Kekataag di cessare il suo attacco psichico. Il cavaliere assassino ubbidisce immediatamente ai desideri del suo padrone; per la prima volta dacché è entrato nella sala, Kekataag si volta a guardare Naar: il suo intento è di inchinarsi in segno di deferenza all'autorità del suo padrone, ma questa formalità viene dimenticata quando i suoi poteri psichici individuano la presenza di Alyss. La consapevolezza che la giovane si trova in questa stanza fa emettere un terribile grido di rabbia al guerriero, e quel suono assordante fa reagire Alyss immediatamente: essa balza verso il piedistallo e posa entrambe le mani sulla Pietra di Luna. Subito compare un vortice nella parete di fumo della sala del trono: si tratta senza ombra di dubbio di un Cancello dell'Ombra.

"Presto, Lupo Solitario" grida, "torna di corsa nel tuo mondo prima che sia troppo tardi!"

Alyss mantiene coraggiosamente la sua posizione, le mani strette attorno alla Pietra di Luna, mentre Kekataag e Naar le si avvicinano. Sei davvero commosso dal coraggio di quest'enigmatica creatura preparata a sacrificare la propria immortalità per lasciarti scappare vivo di qui.

Se decidi di obbedire al comando di Alyss e gettarti nel Cancello dell'Ombra, vai al **282**.

continua

Se preferisci restare e combattere Naar e il suo vendicatore, vai al **343**.

256

Le tue sviluppate facoltà Ramas percepiscono delle deboli energie magiche che si irradiano da una grossa pietra la quale si trova nei pressi dell'entrata alla tomba. Con cautela ti avvicini per ispezionare la lastra e scopri un intricato disegno inciso sulla sua superficie. La scritta è stata coperta di fango, e un incantesimo la protegge, ma capisci immediatamente di cosa si tratta e indietreggi subito di una dozzina di passi. Si tratta di un geroglifico di potere, una trappola magica espertamente camuffata per nascondere il suo segreto. Se qualcuno o qualcosa montasse od oltrepassasse la pietra con il geroglifico, l'energia in essa racchiusa esploderebbe con effetto devastante.

Comunichi agli altri quello che hai scoperto e dici loro di indietreggiare a distanza di sicurezza. Dopo esserti nascosto assieme ai tuoi compagni dietro una lapide, dai ordine a Lince Selvaggia di lanciare una pietra oltre la soglia aperta della tomba. Il giovane seleziona una scheggia di granito e la lancia con estrema precisione verso la tomba.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 1 a 4, vai al **211**.
Se va da 5 a 9, vai al **53**.

257

Solo grazie alle tue arti e alla tua volontà di sopravvivere riesci a salvarti dalla palude della morte. Dopo una prova di agonizzante difficoltà, raggiungi la porta che si trova dall'altra parte della sala e ti trascini sulla riva. Stremato dalla fatica (perdi 4 punti di Resistenza), giaci sulla roccia solida per diversi minuti fino a quando non hai recuperato forze a sufficienza per proseguire nell'inseguimento dell'impostore.

Senti una calda brezza percorrere la sala in cui adesso ti trovi e capisci che essa proviene da una scalinata che si trova all'estremità della sala. Quando ti avvicini per esaminarla più da vicino, scopri altre impronte del tuo avversario. Vi appoggi sopra le mani e capisci che non si tratta di una pista falsa: l'impostore è passato di qui non più di un'ora fa'.

Sali lentamente le scale e arrivi davanti a un'arcata che immette in un'ampia sala di pietra col soffitto a volta. Attorno a una fontana sistemata nella parete nord, si trovano sei umanoidi dalla pelle grigiastra. Sono intenti a bere un liquido denso, oleoso e trasparente che fuoriesce dalle aperture della fontana. Sono tutti a piedi nudi e vestiti di stracci, armati ciascuno di lancia ed arco. L'unica uscita da questa stanza sembra essere un'arcata, sistemata anch'essa nella parete nord. Di fronte all'arcata vi è un balcone che può essere raggiunto solamente attraverso le due rampe di scale che salgono ai due lati della fontana.

Osservi in silenzio le creature intente a soddisfare la propria sete, mentre cerchi di escogitare un piano per passare loro accanto e accedere alle scalinate che immettono al balcone.

Se possiedi un Arco, l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **138**.

continua

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Grande Coronato e vuoi servirti della disciplina in questione, vai al **26**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **121**.

258

Le tracce conducono fuori dal tunnel e in una piccola radura prima di perdersi nella giungla. Temendo le mosse dell'impostore, percorri con lo sguardo il limitare della giungla in cerca di qualche segno della sua presenza.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **68**.

Se non possiedi entrambe queste Arti Superiori, vai al **317**.

259

Un dolore lancinante ti esplode nel petto non appena il fascio crepitante ti colpisce: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo tremendo attacco, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **37**.

260

Banedon e Caldar ti scortano sul tetto della torre principale del castello dove, sospeso a mezz'aria, vedi il grande scafo scintillante della navicella volante del Capo della Corporazione, il *Cloud Dancer*. Al segnale di Banedon, una gabbia viene calata dalla prua del vascello magico e, dopo aver saluto il barone, tu e Banedon venite issati a bordo. L'equipaggio - di cui fanno parte i sopravvissuti alla distruzione della prima navicella, lo *Skyrider* - sono chiaramente turbati dalla tua inaspettata comparsa; il sibilo dei loro mormorii sospettosi echeggia lungo il ponte. Ma subito Banedon annuncia che tu non sei l'impostore che ha terrorizzato Sommerlund nelle settimane passate, e ciò tranquillizza gli animi della ciurma e fuga ogni sospetto. Mentre accompagni il Capo della Corporazione al suo quartier generale, l'umore dei nani che formano l'equipaggio cambia completamente. Ti salutano con rispetto e ti danno il benvenuto, orgogliosi della magnifica navicella su cui prestano servizio.

Il *Cloud Dancer* si mette in viaggio e segue una rotta sud-ovest in direzione della città di Tyso, distante più di cento miglia. Il cielo notturno è sereno, e Javano, il pilota della navicella, è sicuro di farti arrivare a destinazione nel giro di un'ora. Banedon comunica magicamente con gli anziani della sua Confraternita di Toran. Egli gli informa del tuo ritorno e delle tue intenzioni di rintracciare l'impostore. In risposta, essi ti assicurano che la notizia del tuo arrivo sarà immediatamente comunicata al re di Holmgard e ai tuoi compagni del Monastero Ramas. Questa notizia ti risolleva il morale.

Ti sembra di essere salito a bordo del *Cloud Dancer* solo da pochi minuti quando la voce della vedetta di prua grida: "Il faro di Tyso in vista a sud!" Lasci il confortevole quartier generale di Banedon sotto il ponte e lo accompagni sulla balaustra di prua, da dove scorgi le prime luci del porto di Tyso. La calda luce

delle taverne e delle casette scintilla come una piccola costellazione all'interno delle mura della città. A un comando del Capo della Corporazione, Javano comincia la manovra di discesa, e mentre lo scintillio di luci si fa sempre più grande, cominci a distinguere la sagoma di un grande castello appollaiato sul lembo di terra che domina il porto.

"Ecco la tua destinazione, Lupo Solitario" dice Banedon in tono allegro, "il castello del barone Tor Medar, il Senescalco di Tyso".

Vai al **7**.

261

Puoi sentire i balzi della creatura alle tue spalle, lo scricchiolio delle giunture d'acciaio che si confonde con il rumore delle fauci. È un rumore snervante, e per un attimo le tue dita sudate non riescono ad afferrare il disco di ferro nella tasca della tunica. Non appena riesci a prenderlo, lo inserisci nella rientranza tra le due gemme.

La porta si apre con un sibilo. Ti precipiti in avanti e ti sposti di lato per mettere tra te e il mostro un solido muro d'acciaio. La porta si chiude e un attimo più tardi senti una vibrazione percorrere la parete quando la creatura va a sbattere con la testa contro la porta, fracassandosi il cranio.

La rapida fuga ti ha salvato la vita, ma nella fretta di metterti in salvo dal lupo meccanico hai lasciato dietro a te il disco che apriva la porta. (Cancella dal Registro di Guerra il Disco di Ferro).

Per proseguire, vai all'**83**.

262

Il tunnel prosegue tortuoso per diverse centinaia di metri prima di allargarsi in un'ampia volta coperta da diversi centimetri di acqua putrida e viscida. In mezzo alla volta è sospeso un enorme pentolone nero a circa tre metri dalla superficie dell'acquitrino. La catena oliata passa attraverso una grande ruota fissata nelle vicinanze del soffitto e cade poi attraverso un'apertura della parete di fronte a te. Ti avvicini con cautela all'entrata della volta e, servendoti della tua disciplina Ramastan dell'Interpretazione, intuisci la presenza di due creature nel calderone. Due creature in agguato. Dal lato opposto della volta vedi un'uscita, ma per raggiungerla devi passare sotto il pentolone sospeso. Nascondendoti nell'ombra dell'entrata, osservi l'uscita di fronte a te e cerchi di escogitare un modo per raggiungerla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **94**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **225**.

263

La creatura che si sta tuffando verso di te si immobilizza all'improvviso a mezz'aria. La paura che ti aveva stretto il cuore evapora rapidamente, ma rimani con un sentimento di disagio profondo, non appena i tuoi sensi Ramas percepiscono che qualcosa di eccezionale sta avendo luogo attorno a te. La sala si è riempita di un silenzio mortale, ed ogni cosa, comprese le

fiamme della spada della creatura alata e quelle del caminetto, sono immobili, completamente immobili. È come se il tempo stesso si fosse fermato.

Anche l'impostore sembra una statua di ghiaccio, il viso bloccato nel ghigno crudele che aveva quando si aspettava di vederti finire da un momento all'altro sotto i colpi del mostro volante. Stai cominciando a pensare che forse sei morto, e che questa è la vita dopo la morte quando all'improvviso scorgi un movimento con la coda dell'occhio.

Dall'ombra della galleria fuoriesce una giovane ragazza che indossa pantaloni e giubbetto di pelle. La riconosci immediatamente: è Alyss, la strana, enigmatica creatura che ti ha aiutato una volta prima del tuo duello con la Demonessa Shamath.

"Co... cosa fai qui?" balbetti. Lei cammina con fare disinvolto verso di te e leva un dito a toccare le fiamme ghiacciate della spada che la creatura dell'impostore stringeva tra gli artigli.

"Be', faccio quello che mi piace fare più di qualsiasi altra cosa: mi faccio gli affari degli altri".

Alyss spinge il dito sulla punta della spada, e, con un gentile *Pop!*, la creatura scompare.

"E poi non mi piace chi bara" spiega, avvicinandosi alla figura immobile dell'impostore, il Destino del Lupo. Gli mostra la lingua come una monella e poi si volta a fissarti.

"Adesso, forse, potresti portare a termine quello che sei venuto a fare, Lupo Solitario" dice, e batte le mani tre volte. Un improvviso rumore ti assale le orecchie e i sensi non appena la realtà riprende a scorrere.

Vai al **296**.

264

Il grosso pistillo simile a un tronco è coperto d'una spessa peluria che ti facilita la risalita verso la luce colore dell'ambra. Mano a mano che ti avvicini alla cima, però, la peluria comincia a coprirsi di grumi gialli di polline appiccicoso e dolciastro i quali rallentano la tua salita, dal momento che devi districarti dalla colla di cui sono ricoperti ogni volta che te li ritrovi tra i piedi.

Stai per raggiungere la cima del pistillo quando avverti un ronzio che da lontano si fa sempre più vicino. Il rumore si fa sempre più forte fino a quando non ti ritrovi nella semi-oscurità. Un enorme insetto dal corpo di mille colori è sospeso in volo proprio sopra a te. Si tuffa in avanti e poi si ritira, mentre con la proboscide simile a una lancia succhia i grumi di polline dai lunghi pistilli. Poi la creatura si accorge della tua presenza, e il tono del ronzio cambia all'improvviso. L'insetto si leva di qualche centimetro al di sopra dei pistilli e ti studia per pochi secondi con i suoi enormi occhi sfaccettati. Purtroppo l'enorme animale decide a favore di un cambio di dieta. Con un cenno sinistro della testa, esso tende la proboscide e si prepara a colpirti alla schiena.

Se decidi di provare a difenderti dall'attacco della creatura, vai al **135**.

Se decidi di tentare la fuga, vai al **214**.

265

Fai ricorso alle tue arti Ramastan dello Scudo Psichico per respingere l'attacco, ma le tue difese non sono sufficienti a proteggere completamente la tua mente: perdi 3 punti di Resistenza.

L'attacco a sorpresa ha dato il tempo al guardiano del castello di preparasi ad attaccare. Mentre il dolore scompare dalla tua testa, vedi il guardiano in armatura avanzare a spada levata verso di te, pronto a colpire.

Meghanic:
Combattività 48 Resistenza 48

Questo essere è immune a qualsiasi forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **338**.

266

La freccia cade nell'acqua melmosa, pericolosamente vicina alla tua gamba. Capisci che il dardo non era stato lanciato contro di te, bensì rilasciato nella speranza che ti colpisse alla cieca. Sospetti che le due creature nascoste nel calderone abbiano un ottimo udito, e piuttosto che correre il rischio di venire colpito da una seconda freccia, decidi di gettare al vento ogni cautela e di correre il più rapidamente possibile verso il tunnel.

Per proseguire, vai al **309**.

267

Non c'è nessuna porta in questo edificio derelitto; dopo aver controllato che l'impostore non ti abbia lasciato nessuna sgradevole sorpresa, entri e ti ritrovi in un *foyer* in rovina. Due scalinate si dipartono da questa piccola sala d'attesa: la prima sale ai piani superiori, la seconda scende nelle fondamenta. Quest'ultima scalinata è bloccata da assi di legno e ferro contorto; all'apparenza sembra non essere stata usata da anni, perciò decidi di lasciarla perdere e ti avvii ad esplorare il piano superiore.

In cima alle scale trovi qualcosa di inaspettato: un corridoio ricoperto completamente di metallo. A differenza di ciò che hai visto finora, questo corridoio non mostra alcun segno di abbandono o distruzione: il metallo scintilla come acciaio lucidato.

Esplori il passaggio e giungi a quello che di primo acchito sembra un fondo cieco. Poi avverti un basso sibilo, ed ecco che un pannello nascosto si apre a rivelare un altro passaggio rivestito di acciaio. Ti fermi un attimo ad esaminare il pannello, ma non percepisci alcuna trappola o residuo di magia.

Se decidi di entrare in questo corridoio, vai al **252**.
Se preferisci non entrare, vai al **274**.

268

L'asse e la corda cadono nella voragine e si perdono nel buio. Per qualche terribile secondo, Mano d'Acciaio resta appeso al soffitto, poi le sue dita perdono la presa, e - come la trave e la fune - anch'egli precipita verso il buio abisso sottostante.

Tu e i tuoi giovani compagni Ramas vi precipitate verso il bordo della voragine, temendo il peggio. Ma Mano d'Acciaio non è caduto nel fiume impetuoso che

scorre di sotto: riesci ancora a vederlo. Infatti, grazie alla tua potente infravista, lo scorgi steso su una terrazza rocciosa che si trova circa sei metri più sotto. La caduta gli ha fatto perdere i sensi, ma per fortuna egli è ancora vivo.

Ci mettete circa un'ora per mettere in salvo il giovane e per attraversare la voragine. In questo lasso di tempo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

"Seguitemi, nobili Ramas!" ingiungi, ansioso di non sprecare altro tempo. "Dobbiamo fare in fretta se vogliamo catturare l'impostore!"

Vai al **160**.

269

Con crescente paura osservi i secondi che passano inesorabili. Quando il quadrante illuminato raggiunge lo zero, vi è un'esplosione accecante che ti obnubila i sensi: è l'ultima luce che vedrai. La bomba scoppia con potenza inaudita, distruggendo le tane delle libellule giganti e diversi piani della torre.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui. Naar ha via libera per la conquista del Magnamund.

270

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita *Scudo Invisibile* e con la mano tratteggi un circolo immaginario nell'aria di fronte a te. Completi l'incantesimo appena qualche attimo prima che il dardo si infranga in mille frammenti contro la protezione magica cui hai dato origine.

Vai al **133**.

271

La tua ricerca porta alla luce molti oggetti interessanti e rari, ma non di valore pratico. L'unico oggetto degno di considerazione è un calice dorato. (Se decidi di tenere questo Calice Dorato, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali).

Per proseguire, vai al **12**.

272

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Forza* ed avverti immediatamente un'ondata di energia che ti attraversa il corpo e le membra. Rinvigorito dalla forza dell'incantesimo, afferri la saracinesca con entrambe le mani e la sollevi con tutto il vigore che hai in corpo. Il pesante portale trema e scricchiola, dopo di che i contrappesi nascosti cedono all'azione delle tue braccia. Il portale si solleva, e tu sei in grado di scappare rapidamente agli artigli del serpente incatenato.

Torni sui tuoi passi lungo il tunnel, oltrepassi il punto in cui hai fatto la tua prima comparsa in questo labirinto sotterraneo e prosegui fino a quando non raggiungi un'ampia volta coperta da diversi centimetri di acqua putrida e viscida. In mezzo alla volta è sospeso un enorme pentolone nero a circa tre metri dalla superficie dell'acquitrino. La catena oliata passa attraverso una grande ruota fissata nelle vicinanze del soffitto e cade poi attraverso un'apertura della parete

di fronte a te. Ti avvicini con cautela all'entrata della volta e, servendoti della tua disciplina Ramastan dell'Interpretazione, intuisci la presenza di due creature nel calderone. Due creature in agguato. Dal lato opposto della volta vedi un'uscita, ma per raggiungerla devi passare sotto il pentolone sospeso. Nascondendoti nell'ombra dell'entrata, osservi l'uscita di fronte a te e cerchi di escogitare un modo per raggiungerla.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **94**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **225**.

273

Senti la gola che ti si serra mentre l'aria viene risucchiata fuori dalla sala. Le fiamme del fuoco si sono trasformate rapidamente in un vortice violentissimo che sta trascinando ogni cosa via con sé. Tu e Alyss vi aggrappate alla ringhiera della galleria, ma mantenere la stretta sta diventando molto difficile. Sedie, arazzi, tavoli e altro mobilio vi colpiscono mentre vengono risucchiati nel tornado di fuoco (perdi 2 punti di Resistenza). Poi la ringhiera cede, e voi due venite trascinati nel cuore di fiamma del vortice maledetto.

Vai al **170**.

274

Ritorni verso le scale e scendi nel *foyer*. Consapevole dell'abilità del tuo avversario nel creare illusioni e trappole magiche, osservi più da vicino la scalinata che scende verso le fondamenta e i rifiuti che la ricoprono. Non riesci a distinguere alcuna traccia dell'impostore. Stai per abbandonare la scalinata quando qualcosa attira la tua attenzione. Nel mucchio di detriti e polvere che ricopre l'imbocco della scala, vedi un piccolo disco di ferro su cui sono incisi dei simboli runici. (Se decidi di tenere questo Disco di Ferro, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Per lasciare l'edificio e proseguire, vai al **71**.

275

Lungo le pareti di questo passaggio ci sono migliaia di piccole alcove, ciascuna occupata dal teschio di un antico abitante di Tyso. Di tanto in tanto la macabra scena viene interrotta da una tomba sigillata o da un'urna funebre, ma in generale la tetra parata di teschi ghignanti sembra andare avanti all'infinito.

Alla fine raggiungete una stanza circolare col soffitto a volta dove, del tutto inaspettatamente, si sente il rumore del mare. Servendoti della tua infravisione, percorri l'oscurità della sala prima di entrare e noti che una vasta sezione delle pietre che la compongono sono crollate. Il rumore del mare che si infrange contro la spiaggia lontana penetra proprio attraverso quel varco.

Avanzi con cautela ed entri nella sala immersa nell'oscurità dirigendoti verso il cratere. Non percepisci alcuna presenza di essere vivente o fonte di calore, ma grazie alle tue facoltà capisci che il varco nella sala è profondo più di trenta metri. C'è un'uscita, ma si trova



(fig. 15) Il guerriero d'acciaio avanza verso di te.

a più di dieci metri di distanza, dall'altra parte dell'apertura.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **66**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non vuoi usarla, vai al **247**.

276 *(fig. 15)*

Ti fai strada lungo il viale d'accesso e scegli il posto adatto da cui lanciare la tua imboscata. Passano venti minuti prima che tu scorga i primi due umanoidi avvicinarsi. Camminano l'uno distante dall'altro, ma sono entrambi diretti alla torre. Dapprima il fatto che ve ne siano due ti scoraggia, poiché temi che l'imboscata sia più difficile, ma mano a mano che si avvicinano noti che nessuno dei due indossa delle armi.

Lasci passare il primo guerriero e poi attacchi il secondo, trascinandolo via dalla strada in una viuzza buia dove ti eri sistemato per l'agguato. Un potente colpo sotto la protezione dell'elmetto gli fa perdere i sensi, dopo di che cominci rapidamente a togliergli l'armatura. Tutto sta andando secondo i piani fino a quando non avverti un rumore alle tue spalle. Il compagno del guerriero che hai appena atterrato si è accorto di essere solo ed è tornato sui suoi passi per scoprire cos'è successo.

Hai in mano una corazza quando il guerriero avanza lungo la via: gliela scagli addosso nella speranza di guadagnare qualche prezioso secondo che ti permetterebbe di estrarre l'arma per la difesa, ma il guerriero la spazza via con un gesto della mano e tenta di serrarti le dita attorno alla gola.

Manoyd (con guanti del potere):
Combattività 40 Resistenza 40

A meno che tu non possegga l'Arte Superiore della Guerra e non abbia raggiunto il rango di Gran Coronato, riduci la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **289**.

277

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro il calderone di ferro. Vi è un'esplosione di luce blu, poi un fascio di luce crepitante si inarca dalla punta del tuo dito e si dirige verso il pentolone, staccando un pezzo del bordo rigirato. Una delle creature viene uccisa all'istante dal lampo di energia, l'altra rimane scioccata quando la corrente elettrica si scarica sulla terra attraverso la catena di supporto.

Percepisci che la creatura sopravvissuta è solo temporaneamente incapacitata: ben presto si riprenderà e cercherà di vendicare la morte del compagno con il suo arco. Consapevole del pericolo, esamini il portale in cerca di una leva o di qualche altro particolare che ti aiuti a sollevarlo.

Vai al **18**.

278

Emergi dal tetto di acciaio della torre e scorgi la città battuta dalla pioggia sotto di te. All'improvviso vi è un lampo tremendo, seguito da un'esplosione fortissima. Una scheggia d'acciaio ti colpisce alla schiena, trasportata dalla forza d'urto, facendoti cadere in avanti sul dorso della libellula gigante e ferendoti in più punti: perdi 2 punti di Resistenza.

Fortunatamente la creatura alata che stai montando riesce a resistere, ed anzi sfrutta lo spostamento d'aria e si leva a velocità altissima verso il cuore della tempesta.

Vai al **310**.

279

Premi il dito indice contro la parete del gambo e sussurri le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco*. Avverti una specie di formicolio che ti percorre il braccio, dopo di che una fiamma crepitante fuoriesce dal tuo dito e va a colpire lo stelo. Ma ecco che, del tutto inaspettatamente, il liquido all'interno della pianta prende fuoco, e tu ti ritrovi avvolto da un bozzolo di fiamme.

La temperatura cresce rapidamente fino a quando l'interno dello stelo non si trasforma in una vera e propria fornace. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Difesa, perdi 5 punti di Resistenza prima che le fiamme si chetino e tu riesca a scappare.

Per proseguire, vai al **230**.

280 *(fig. 16)*

"Su, Grande Maestro. Stai per tornare a casa" ti dice Alyss; ti prende per mano e ti conduce in mezzo alla sala, in un punto direttamente di fronte al caminetto. "Ma prima dobbiamo pensare ai preparativi per il viaggio".



(fig. 16) "È troppo tardi!" grida Alyss.

Alyss ti raccomanda di fare ricorso alle tue avanzate Arti Ramas per nascondere l'aura benigna che si irradia naturalmente dal tuo corpo. Dopo che hai fatto come ti ha ordinato, la giovane tocca l'amuleto che indossi attorno al collo e sorride.

"Bene, bene" dice, "questo pendolo farà il resto".

Poi prende un pezzo di pietra dalla tasca e procede a tracciare un pentagramma sul pavimento. Ha completato il disegno per metà quando d'un tratto diventa nervosa.

"Dobbiamo fare in fretta" mormora, "in fretta".

All'improvviso il fuoco nel caminetto si fa più luminoso: le fiamme cominciano a crescere, a muoversi, a cambiare di colore.

"Non funziona!" grida Alyss, gli occhi pieni di lacrime di delusione. Getta via il gessetto di pietra, e poi le fiamme ruggenti balzano ai suoi piedi e successivamente verso di te. "È troppo tardi!" grida, la voce a malapena udibile sopra il crepitio delle fiamme. "Naar sta chiamando il suo campione!"

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **273**.
Se va da 5 a 9, vai al **67**.

281

Fai ricorso a tutte le tue facoltà Ramas per difenderti dagli effetti devastanti del vortice. Il dolore si affievolisce, ma hai dovuto impiegare una grande quantità di energie mentali e psichiche: perdi 5 punti di Resistenza.

Il dolore scompare e i fasci di luce si dissolvono mentre precipiti verso il bianco centro incandescente di questo vortice cosmico. Raggiunto il cuore del turbine, perdi i sensi e vieni avvolto dall'oscurità più profonda.

Dalle buie profondità di questo freddo universo nero appare un puntino di luce. Ti accorgi di venire inesorabilmente attratto verso di esso, anche se cerchi di resistere. Non riesci a vincere la forza irresistibile che ti guida, ed anzi senti che la tua caduta aumenta di velocità. Poi, dopo un'improvvisa esplosione di luce bianco-azzurra, ti ritrovi disteso scompostamente su un letto di foglie.

Vai al **49**.

282

Attraversi disperatamente la sala del trono e balzi verso le fauci spalancate del Cancello dell'Ombra, ma vieni bloccato dall'apparizione di certi orrori sghignazzanti, materializzatisi dal fumo che circonda la circonferenza del portale sovrannaturale. Riconosci immediatamente gli esseri, e il cuore ti si riempie di sgomento: sono le Creature della Cripta.

Ora Naar sa chi sei in realtà ed è deciso a non lasciarti scappare dal Pianeta delle Tenebre.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **3**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **123**.

283

Dal momento che non riesci a decifrare il codice segreto, decidi di tentare di smantellare il meccanismo a lucchetto. Servendoti della fibbia della tua cintura, fai leva tra le due gemme e cerchi di sollevarle. È una procedura delicata e laboriosa, resa ancora più difficile dall'infuriare della tempesta, che aumenta di violenza di minuto in minuto, tanto che ora il vento sta strappando la stoffa della tua tunica: perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo diversi minuti di fatica, riesci a sollevare le placche di gemma rossa. Ma ciò non fa scattare il meccanismo a lucchetto: semplicemente, lo espone alla furia degli elementi. Per aprire la porta, devi distruggere fisicamente il meccanismo.

Portale del Tempio:
Combattività 50 Resistenza 50

Conduci il combattimento alla solita maniera. I punti di Resistenza che perdi sono causati dalla violenza della tempesta.

Se riesci a ridurre la Resistenza della porta a zero prima di perdere la tua Resistenza, vai al **157**.

284

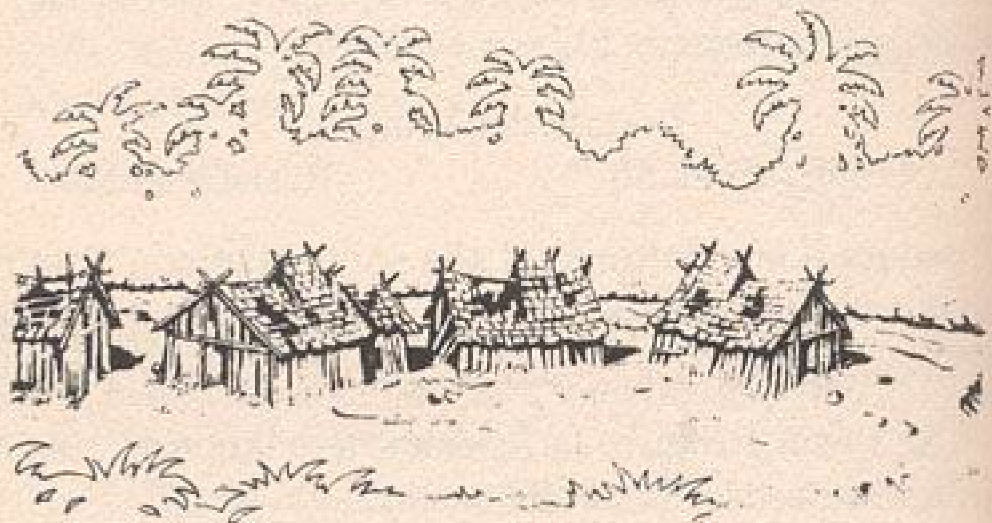
Ti scansi di lato, ma alcune gocce di saliva schizzano sul tuo braccio e sulla tua spalla, corrodendo la stoffa della tunica con incredibile velocità. Fai ricorso all'Arte Ramastan della Difesa, ma l'acido è altamente corrosivo, e la tua innata disciplina difensiva è messa a dura prova.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Il risultato corriponde ai punti di Resistenza che perdi a causa dell'azione dell'acido.

Se decidi di attaccare la creatura, vai al **141**.
Se preferisci evitarla, vai al **91**.

285

Il gruppo di casupole abbandonate ha un aspetto innocuo, ma le parole della voce di Naar sono ancora fresche nella tua memoria. La giungla umida e turgida fa parte del suo regno, perciò e logico aspettarsi che gli abitanti dell'insediamento siano tutti servitori devoti del Male.



Raggiungi il limitare del sottobosco e ti fermi per saggiare la presenza di eventuali pericoli o minacce. Le capanne sono praticamente in rovina, di certo abbandonate da tempo. Quella col tetto d'argilla in cui è entrato il tuo avversario sembra vuota, ma quando ti concentri sulla soglia aperta vedi che qualcuno ha scavato una fossa nel terreno. Intensifichi la vista e scorgi subito delle impronte nelle pareti della fossa, che conduce sotto terra. Capisci con grande disappunto che il tuo avversario è scappato attraverso quel passaggio sotterraneo.

Se decidi di entrare nella capanna ed inseguire l'impostore senza ulteriore indugio, vai al **161**.

Se preferisci controllare che la capanna non contenga trappole, vai al **188**.

286

Falco Nero ubbidisce e si sposta di lato. Getti un'ultima occhiata alla superficie della parete per assicurarti che non ci siano trappole, e quando sei assolutamente sicuro che non vi sia pericolo alcuno, sollevi la tua arma e la infili in una delle fessure della parete. Ciò che accade l'istante successivo sciocca te quanto i tuoi compagni.

Premi con tutto il peso del tuo corpo, ma del tutto inaspettatamente non incontri resistenza alcuna. La tua arma scompare nella parete e tu cadi in avanti e svanisci nel solido granito. Per qualche istante vedi solo un'oscurità totale. Poi un'esplosione di luce bianca ti acceca, e una forza invisibile ti scaglia in avanti con impeto insopportabile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino (0=10). Ora aggiungi 2 al numero che hai estratto. Il totale corrisponde ai punti di Resistenza che hai perso come conseguenza dell'esplosione.

Modifica di conseguenza il Registro di Guerra e prosegui al **154**.

287

Mentre sali le scale, il tuo animo si riempie di incertezza e timore per ciò che potrebbe aspettarti in questa torre misteriosa. Ma lo scoramento e la preoccupazione si allontanano non appena raggiungi il terzo livello

della torre, poichè avverti di nuovo le tracce dell'impostore. È passato di qui poco tempo fa', il che ti fa proseguire nell'inseguimento con maggior vigore.

Attraversi una serie di corridoi vuoti che conducono in una vasta sala circolare. Ti avvicini all'entrata con cautela e sbirci dentro. Le tue abilità di cacciatore vengono premiate quando scorgi l'impostore: è solo, e non sa che lo hai trovato.

Vai al **100**.

288

Estrai rapidamente la bomba dallo Zaino, togli il detonatore e la scagli verso il calderone. Non appena essa colpisce il bordo della pentola, vi è un'esplosione di fiamme oleose e giallastre; poi, in un attimo di terrore, i due rettili vengono consumati dalla ruggente palla di fuoco. Osservi, tuo malgrado affascinato dalla terribile scena, mentre le due creature gridano e si arrampicano oltre il bordo del calderone per tuffarsi nella melma sottostante.

Distogli lo sguardo dalla scena raccapricciante e, con tuo grande stupore, vedi che il portale si sta sollevando. Aspetti fino a quando non sei sicuro che dall'altra parte non vi sia nessun nemico in agguato, poi ti tuffi sotto il pesante portale di ferro e ti affretti lungo il tunnel retrostante. Mentre corri, senti che il portale si abbassa nuovamente con un sordo rimbombo echeggiante, imprigionando per sempre i resti fumanti dei due rettili assassini.

Vai al **115**.

289

Trascini il cadavere dell'umanoide tra le rovine di una casa e lo ricopri di detriti. Poi indossi l'armatura che avevi tolto al Manoyd privo di sensi e abbassi la visiera dell'elmo per nasconderti il viso. Uno zaino nero ti permette di nascondere anche le tue armi, l'equipaggiamento e il mantello di Ramas.

Dopo aver controllato che la via sia libera, esci dalla viuzza e avanzi a passi decisi verso la torre. Nel raggiungere il bordo dell'enorme fossato, senti un rumore distante di campane e poi vedi il ponte levatoio semi-trasparente emergere da sotto il portale. Avanzi lungo il ponte, cercando di non abbassare lo sguardo al fondo buio del canyon sottostante, e oltrepassi il portale aperto.

Vai al **124**.

290

Il tuo occhio esperto si sposta verso la parete nord della sala. Ti avvicini e intensifichi la tua visione, che ti permette di distinguere due minuscole fessure sottilissime nell'umida superficie di granito. Esse corrono verticali dal pavimento sino al soffitto e sembrano essere i bordi di un accesso segreto. Ma non tutto è ciò che sembra. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Individua l'Illusione*, e la verità ti viene presto rivelata. Con ancora fresco in mente il ricordo del geroglifico all'entrata della tomba, ordini ai tuoi compagni di tenersi indietro. Poi raccogli una manciata di ghiaia e la scagli contro la parete nord. Un'improvvisa esplosione di luce bluastra illumina la stanza,

che ben presto si scioglie in una cascata scintillante non appena la ghiaia passa oltre al pannello illusorio, dissipandone l'energia.

"Proprio come pensavo: un altro trucco!" esclami mentre sfoderi l'arma e fai segno ai tuoi compagni di seguirti. "State in guardia, giovani Ramas. Siamo sulle tracce di un nemico molto pericoloso".

Vai al **345**.

291

Purtroppo il tentativo di evitare il missile magico non ha successo. Un dolore lancinante ti esplode nel petto non appena il fascio crepitante ti colpisce: perdi 6 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questo tremendo attacco, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **37**.

292

Tendi il braccio e punti la mano verso la vasca. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro il liquido della fontana. Vi è un'esplosione di luce blu, poi un fascio di luce crepitante si inarca dalla punta del tuo dito e si dirige verso il fluido oleoso. Con un *wumf!* assordante, il liquido si infiamma e dà origine a una palla di fuoco che divora avidamente le sei creature riunite attorno alla vasca.

Vai al **204**.

293

Ti concentri sull'entrata del tunnel mentre pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Teleport*. Senti una forza misteriosa crescere dentro di te, una forza che sei in grado di controllare fino a quando non viene il momento di lasciarla andare. Non appena il serpente gigante si allontana dall'imboccatura del tunnel, indirizzi l'energia dell'incantesimo nella direzione giusta e ti lasci andare. In pochi secondi raggiungi sano e salvo l'uscita e abbandoni la caverna.

L'impiego dell'incantesimo, però, ti fa perdere 5 punti di Resistenza. Ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **115**.

294

Dopo meno di cento metri lungo il tunnel, raggiungi una saletta piena di vecchie scansie che si inarcano sotto il peso della più singolare raccolta di ossa, pietre, conchiglie e altri curiosi ornamenti. La scansia più in alto è zeppa di libri, tutti vecchi, polverosi e danneggiati.

Stai avanzando accanto alle scansie in direzione di una porta che si trova dall'altra parte della saletta quando uno strano rumore ti blocca il passo. Qualcosa si sta muovendo dietro ai libri sulla scansia più alta. Volti il capo e ti ritrovi a fissare gli occhi vacui di una creatura rotonda e simile a un budino. Sembra stia sorridendo, ma poi arriccia le labbra bulbose e ti sputa in faccia un fluido grigiastro.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possie-

di l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 4 o meno, vai al **284**.
Se è 5 o più, vai al **117**.

295

L'affilata proboscide della creatura penetra nel tuo zaino, lo attraversa e ti ferisce all'altezza delle costole: perdi 3 punti di Resistenza.

Prima che la bestia possa colpire ancora, ti allontani dal grumo di polline giallo e scendi fino a quando non sei fuori tiro. Eccitato dall'odore del tuo sangue caldo, l'insetto gigante colpisce ancora alla cieca, spezzando le punte dei pistilli e coprendoti di polline appiccicoso. Per fortuna le ali giganti non possono entrare nella stretta corolla, e così tu hai la possibilità di fuggire senza venire ferito.

Vai al **305**.

296

Il sorriso di trionfo muore sulle labbra dell'impostore nell'attimo in cui si accorge che la sua creatura è scomparsa. Indietreggia, la bocca spalancata e negli occhi un'espressione scioccata, e così facendo, urta contro Alyss ed emette un grido di paura. Il suo timore, però, si trasforma ben presto in ira violenta.

"Tu!" grida in tono accusatorio. Furibondo, solleva la spada pronto a colpire il viso della fanciulla. Ti precipiti in avanti e blocchi l'attacco, poi gli strappi la spada di mano e, con un unico colpo violento, affondi la lama nel suo cuore.

L'impostore fissa la spada che gli fuoriesce dal petto con un'occhiata stupefatta. Poi, con un'imprecazione sulle labbra macchiate di sangue, cade in ginocchio e poi crolla a terra privo di vita.

Vai al **40**.

297

Ti avvicini all'insediamento con cautela, attento a registrare ogni particolare. Il gruppo di casupole abbandonate ha un aspetto innocuo, ma le parole della voce di Naar sono ancora fresche nella tua memoria. La giungla umida e turgida fa parte del suo regno, perciò e logico aspettarsi che gli abitanti dell'insediamento siano tutti servitori devoti del Male.

Raggiungi il limitare del sottobosco e ti fermi per saggiare la presenza di eventuali pericoli o minacce. Le capanne sono praticamente in rovina, di certo abbandonate da tempo. Quella più vicina ha il tetto di argilla, è costituita da un unico ambiente e sembra vuota, ma quando ti concentri sulla soglia aperta vedi che qualcuno ha scavato una fossa nel terreno. Intensifichi la vista e scorgi subito delle impronte nelle pareti della fossa, che conduce sotto terra.

Se decidi di entrare nella capanna ed esaminare le impronte, vai al **161**.
Se preferisci controllare che la capanna non contenga trappole, vai al **27**.

298

Il tunnel procede verso est e scende attraverso corridoi e scale nei livelli più bassi delle catacombe. Nel corso del lungo cammino non percepisci alcuna traccia del-

l'impostore; alla fine il tunnel termina in un vicolo cieco, e tu imprechi contro la tua cattiva sorte. Decidi con riluttanza di tornare sui tuoi passi. Solo allora ti accorgi di una debole ma insistente aura malvagia nei pressi del pavimento del tunnel.

Ad un'indagine più accurata scopri una botola tra le lastre di pietra del pavimento. Afferri l'anello di ferro e tiri la pesante botola per scoprire una specie di camino e una scala che scendono nell'oscurità. Il tuo cuore manca di un battito quando noti impronte fresche sugli scalini di ferro: hai trovato le tracce dell'impostore.

Con cautela guidi la discesa nel camino, servendoti dei tuoi poteri di infravisione per individuare qualsiasi tipo di movimento nell'oscurità sottostante. Dopo diversi minuti raggiungete il fondo della scala e arrivate in una larga sala a volta. Attorno alle pareti sono posizionate urne e contenitori di pietra grigia, tutti abbelliti da decorazioni d'oro. C'è un'inaspettata aria di opulenza in questa sala a volta che ti fa pensare si tratti di una camera funebre segreta.

Se hai già visitato il Cimitero degli Antichi in una precedente avventura di *Lupo Solitario*, vai al **182**.

Se non hai mai visitato questo luogo proibito, vai al **206**.

299

La tua freccia colpisce il bersaglio e penetra in profondità nell'occhio della bestia. Vi è un'esplosione di scintille bianche e un crepitio di energia elettrica non appena la punta del missile attraversa il cranio del mostro; ciò nonostante esso continua la sua carica. Hai solo un paio di secondi per sfoderare la tua arma mentre il grande mostro metallico ti balza addosso nell'oscurità.

Mech-wulf:
Combattività 38 — Resistenza 35

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **5**.

300

Dalle parti più alte della torre cala una nebbia gelida da cui si irradia una fortissima aura maligna. Questa nebbia sinistra si fa più scura mentre turbina attorno ai livelli più bassi della torre, simile a un enorme serpente di vapore che caccia la propria preda. Poi, lentamente, la nebbia si raccoglie al centro della sala e indugia sopra il piedistallo, simile a una tempesta che sta per scatenarsi, arricciandosi e torcendosi sinistramente.

Osservi la nebbia nera ed ecco che un terrore profondo si impossessa del tuo animo non appena capisci la natura e lo scopo del vapore sovrannaturale. La nebbia non appartiene a questo universo e non ha ancora assunto alcuna manifestazione precisa nel mondo di Aon, ma anche sotto quello stato indefinito riconosci la materializzazione del male supremo. Quel vapore altro non è che una manifestazione di Naar, il Re delle Tenebre!

All'improvviso un'esplosione assordante di tuono scuote le pareti, e la base della torre viene illuminata da archi di luce crepitante. L'aria gelida viene scossa

da tremiti quando la presenza di Naar attiva movimenti chimici esplosivi. Poi, al di sopra della crepitante cacofonia di suoni, senti una voce che ti fa gelare il sangue nelle vene, una voce che ti parla nella tua lingua madre.

"Discepolo di Ramas... tu conosci il mio nome. Non ti degni di parlarmi?"

Un terrore quale mai hai conosciuto prima ti attanaglia l'animo, anche se ti rifiuti di mostrare alcun segno esterno di debolezza. Ti irrigidisci e rivolgi una silenziosa preghiera a Ramas e Ishir affinché ti proteggano nell'ora del più difficile bisogno.

"No!" gridi. "Non riconoscerò mai la tua esistenza!"

"Puoi anche essere uno dei servitori preferiti di Ramas" prosegue la voce, "ma rimani sempre un mortale. Faresti bene a ricordartelo quando sei in mia presenza". Il tuono rimbomba e il pavimento si scuote sotto i tuoi piedi, facendoti cadere involontariamente in ginocchio.

"Ora che ti sei inginocchiato davanti a me, Lupo Solitario, ti consegnerò al tuo destino, poiché sono io il signore di Aon. Questo è Avaros, un piccolo e insignificante satellite di Duron, un mondo da molto tempo votato alla mia causa. E tu sei stato attirato qui con un solo scopo: venire distrutto. In quel brevissimo lasso di tempo che hai coperto con la tua esistenza, sei diventato un fastidioso ostacolo alla mia conquista del Magnamund. Per questa ragione dovrai rinunciare alla tua anima. Ciò nonostante, prima di impossessarmi di questa tua insignificante e ridicola spiritualità, mi prenderò un po' gioco di te, in modo che Irshir e Ramas si rendano conto di quanto poco valga in realtà la loro creazione e della futilità della loro causa".

Ancora una volta un tuono scuote l'edificio, mentre tu vieni accecato da un lampo di luce bianca e intensissima. A poco a poco ti ritorna la vista, e riesci a vedere il tuo avversario - il Destino del Lupo - l'impostore, in piedi sul piedistallo proprio sotto la minacciosa nube nera.

"Ecco qui il mio campione" parla la voce di Naar. "Siete davvero degni l'uno dell'altro per il duello che sta per cominciare".

L'impostore estrae la spada e la punta contro il tuo petto. Le sue fattezze si atteggiano in una specie di grottesca pantomima dei tuoi lineamenti, mentre ti sputa addosso una minaccia piena di odio e veleno:

"La vittoria sarà mia, Lupo Solitario. Il Male trionferà!"

Rispondi con un grido di sfida, ma la voce di Naar rimbomba ancora una volta, coprendo la tua risposta.

"Così sia! Che il duello abbia inizio!"

Vai al **30**.

301

Corri verso il carro che si avvicina, ma purtroppo giudichi in maniera sbagliata la velocità e balzi malamente per andare a sbattere la testa contro il fianco del veicolo. Perdi immediatamente i sensi.

L'urto non ti uccide, ma contribuisce in maniera indi-

retta alla tua morte. Il tuo corpo privo di sensi viene avvistato dall'impostore attraverso una delle molte aperture della torre. Immediatamente egli dà ordine a una pattuglia di umanoidi di raggiungerti e ucciderti. Purtroppo si tratta di servitori efficienti, che obbediscono al comando senza esitazione.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

302

"Liberatelo pure, mio signore" dice Banedon. Il barone, preso alla sprovvista dall'improvvisa scomparsa dello scudo magico e dalla richiesta di Banedon, indietreggia senza capire e porta la mano alla spada.

"Non temete" dice Banedon, fermando la mano del barone. "Questo che vedete è il vero Grande Maestro dei Ramas".

"Come potete esserne sicuro?" chiede Caldar, la voce carica di scetticismo.

"Ne sono certo" dice Banedon, "ma c'è un modo per scoprire una volta per tutte la verità".

Così dicendo, egli estrae dalla tasca della tunica un piccolo disco di platino appeso ad una cordicella intrecciata. Ti si avvicina e ti appende la cordicella al collo.

"Ecco la prova che volevate" dice. "Nessun agente di Naar potrebbe tollerare il tocco di questo artefatto divino. Quest'uomo è Lupo Solitario".

(Ricordati di annotare questo Amuleto di Platino, che porti al collo, tra gli Oggetti Speciali del tuo Registro di Guerra. Non è necessario che ti liberi di un altro oggetto se possiedi già il numero massimo di oggetti permesso).

Per proseguire, vai all'**88**.

303

A meno di trenta secondi dalla chiusura di entrambi i pannelli, tutta l'aria è stata risucchiata dalla cella di metallo. Le tue facoltà Ramastan della Difesa ti sostengono per altri dieci minuti, durante i quali fai di tutto per trovare una via d'uscita. Purtroppo, i tuoi sforzi sono vani. Non riesci a penetrare lo strano metallo che riveste la cella. Lentamente, con riluttanza, soccombi alla mancanza di ossigeno e ti lasci andare ad un sonno dal quale non ti risveglierai mai più.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

304

Scendi lentamente le scale e ti avvicini al tavolo di legno. L'impostore spinge verso di te il contenitore con le due spade e ti fa cenno di scegliere. Prendi la spada sistemata in cima alla scatola e poi spingi quest'ultima verso il tuo avversario.

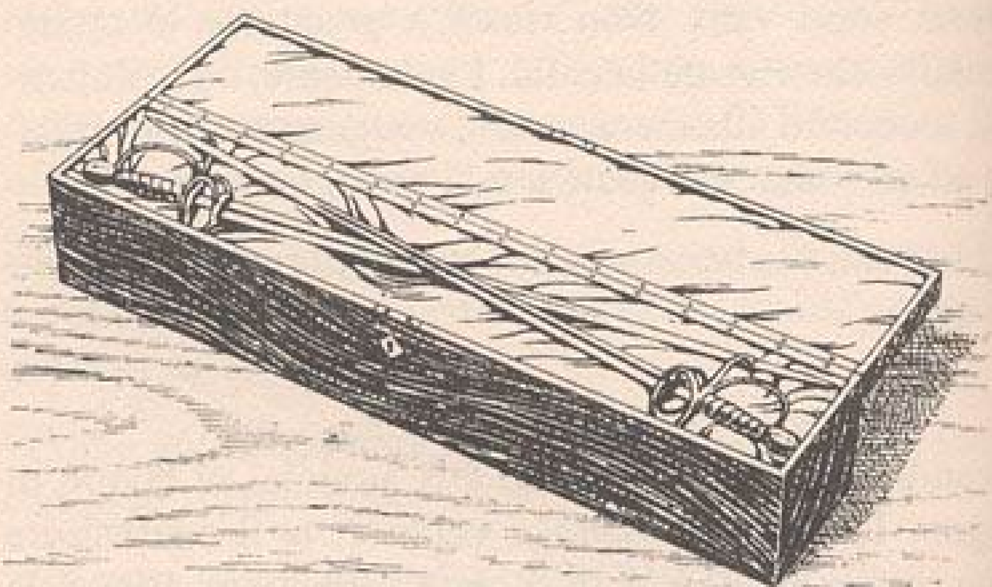
"Molto bene" egli dice, prendendo la spada restante e tastandone la maneggevolezza in aria. "Che il duello abbia inizio".

Il Duello: Lupo Solitario contro l'Impostore

Il rapporto di forza per questo duello è - 4. Questo rapporto tiene conto di tutti gli extra che possono essere applicati (per esempio l'Arte Superiore della Guerra con la Spada, attacchi psichici e Oggetti Spe-

ciali). Il punteggio di Resistenza dell'Impostore è uguale al tuo, a meno che tu non possieda un Disco di Bronzo. Se possiedi questo Oggetto Speciale, puoi ridurre la Resistenza del tuo nemico di 4 punti prima dell'inizio del duello.

Conduci questo combattimento secondo la normale procedura. Comunque, se la Resistenza dell'Impostore scende a 10 o meno, non proseguire il combattimento. Vai immediatamente al **151**.



305

Ritorni al punto in cui avevi cominciato la tua arrampicata. Qui cogli l'occasione per controllare il tuo Zaino e scopri che tre degli oggetti che esso conteneva sono stati irrimediabilmente danneggiati dall'attacco dell'insetto (cancella tre oggetti dall'attuale lista degli Oggetti dello Zaino). Ti guardi attorno e capisci che lo stelo vuoto costituisce ora l'unica via di fuga, se vuoi uscire vivo dalla pianta in cui ti trovi.

Vai al **103**.

306

Ti avvicini alla capanna e ti accucci vicino alle pareti di fango, nei pressi della porta aperta. Non percepisci alcuna trappola o incantesimo, né vi sono residui di energia magica che tradirebbero la presenza di illusioni o incantesimi protettivi. Non volendo indugiare ulteriormente, ti avvicini alla fossa al centro della capanna, da dove una rampa di scale conduce in un tunnel sotterraneo. Non percepisci alcun pericolo, ma hai fatto solo pochi passi quando il ruggito terrificante di un grande gatto raggiunge le tue orecchie. Con una rapidità che ti toglie il fiato, un'enorme creatura simile a una tigre avanza a grandi balzi verso di te, proveniente dall'oscurità del passaggio sotterraneo. L'attacco della bestia è talmente improvviso e inaspettato che hai appena il tempo di estrarre l'arma che la tigre ti è addosso.

Rahjaz:

Combattività 48 — Resistenza 41

Questa creatura è immune a ogni forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **249**.

307

La tua potente disciplina del Controllo Animale sopprime l'istinto naturale del Bangrol di attaccarti. La bestia pone fine al suo attacco, vola in circolo attorno alla sala emettendo grida stridule, poi rientra nel camino e ritorna in superficie.

Vai al **78**.

308

Per due ore osservi la torre. In questo lasso di tempo percepisci che un campo invisibile di energia circonda le mura, una difesa che aumenta la barriera del profondissimo fossato. Questo campo di forze scompare solamente quando si abbassa il ponte levatoio e il portale si apre per far entrare o uscire dei guerrieri armati o dei strani carri privi di cavalli che viaggiano sollevati da terra di qualche centimetro. Ma per la gran parte del tempo, il portale rimane chiuso.

Noti che il traffico di guerrieri e carri percorre un'unica strada principale, la sola priva di detriti e rovine che raggiunga la torre. La tua è una veglia sgradevole, ma il tempo che trascorri ad osservare la torre non è speso invano: d'un tratto, un piano audace ti si forma nella mente.

Capisci che ci sono solo due modi per entrare nella torre: tendere un'imboscata a un guerriero e indossare la sua armatura come travestimento, oppure salire di nascosto su uno dei carri che si avvicinano al fossato.

Se decidi di tendere un'imboscata a uno dei guerrieri armati, vai al **276**.

Se preferisci provare a salire di nascosto su uno dei carri, vai al **79**.

309

Ti trovi a pochi metri dal tunnel d'uscita quando un pesante foglio di acciaio cala dal soffitto sbarrandoti la via. La nebbia sta cominciando a diradarsi e quando ti volti di scatto vedi le creature del calderone che hanno tentato di colpirti: sono rettili piccoli e bluastri, con crudeli visi di coccodrillo e mani curiosamente umane, armati di archi finemente rifiniti di bianco osso scintillante in grado di scaricare sei frecce avvelenate ogni secondo. I rettili stanno per ricaricare gli archi: devi agire in fretta se vuoi evitare di diventare il bersaglio dei loro dardi micidiali.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e decidi di usarla, vai al **277**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e decidi di usarla, vai al **219**.

Se possiedi un Arco e decidi di usarlo, vai al **136**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori e nemmeno un Arco, o preferisci non farne uso, vai all'**82**.

310 *(fig. 17)*

Nell'attimo in cui oltrepassi le nuvole, entri in una stratosfera immersa in una luce magnifica. Al di sopra del perpetuo strato di nuvole che oscura la città si trova una vista incredibile, un regno aereo calmo e sereno. I raggi dorati provenienti da due soli, e la loro luce riflessa da dodoci lune satelliti, si combinano a coprire il cielo di un manto di diversi colori. Percorri con lo sguardo questa sorta di paradiso e scorgi più in alto la libellula con in groppa il tuo avversario. Si sta dirigendo verso una fortezza simile a un castello che pare posata su delle nuvole sottili, in sfida alla forza di gravità. Il tuo nemico entra nel castello da sotto, passando attraverso un'apertura alla base delle nuvole. In vista della tua destinazione, sproni la tua cavalcatura ad accelerare.

Entri nelle nuvole e oltrepassi il portale aperto, simile a una grande botola sistemata al centro di questa



(fig. 17) Segui il tuo avversario verso la fortezza volante.

mistica roccaforte. Oltre il portale si trova una caverna di pietra, a volta e apparentemente priva di peso, come le segrete del castello. Del tuo nemico non vi è segno alcuno, tranne che per la libellula, assicurata a una sorta di pontile di legno. Conduci anche la tua libellula verso il pontile e balzi giù di groppa per esaminare il terreno in cerca di impronte. Le trovi e scopri che conducono verso un'arcata che si apre su un pianerottolo, da dove tre tunnel conducono in direzioni diverse. Il tuo avversario ha deliberatamente confuso i segni della sua presenza: le impronte conducono a tutti e tre i tunnel.

Se decidi di esplorare il tunnel a nord, vai al **294**.
Se preferisci imboccare quello ad est, vai al **109**.
Se scegli quello ad ovest, vai al **235**.

311

Cerchi disperatamente di nasconderti dietro un grumo di polline mentre la proboscide dell'insetto cala verso di te.

Solyx:

Combattività 45	Resistenza 40

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico, con l'eccezione del Raggio Ramas e del Laser Ramas.

Puoi fuggire da questo combattimento dopo quattro scontri andando al **144**.
Se vinci questo combattimento, vai al **186**.

312

Ti tuffi a terra, ma il fascio d'energia è velocissimo e ti ferisce alla spalla: perdi 5 punti di Resistenza. Ti

mordi le labbra per soffocare un grido di dolore quando atterri sul pavimento del magazzino, poi ti alzi in piedi e corri in cerca di un riparo - una cassa di ferro bordata d'acciaio - per evitare di esporti a un secondo attacco della lancia micidiale. Il guerriero segue la tua mossa e fa partire un'altra scarica di fuoco, che colpisce la cassa di ferro e acciaio con forza incredibile. Sussulti per l'orrore quando vedi la faccia della cassa che si gonfia verso di te: le pesanti giunture tremano e il rivestimento annerito dal tempo si scioglie al contatto con il calore improvviso. L'istinto ha il sopravvento: rotoli via da dietro la cassa e cerchi riparo altrove. Mentre ti muovi, il fascio di luce distrugge la cassa di ferro e il pavimento circostante dove, pochi attimi prima, si trovava il tuo viso.

Fai ricorso a tutte le tue facoltà di mimetizzazione per nascondere la tua presenza e cercare una via di scampo dal guerriero e dalla sua arma micidiale. Raggiungi la base di un ampio serbatoio d'acciaio e ti arrampichi in fretta su per la scala. Sulla cima del contenitore sono accatastate delle corde, e tu ti affretti a nasconderti tra di esse. Qualche attimo più tardi il guerriero si avvicina ai resti fumanti della cassa di ferro. Adesso ti è abbastanza vicino per riuscire a vedere che la lancia è collegata tramite un cavo a una sorta di contenitore assicurato alla sua schiena.

Se possiedi un Arco e l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **209**.

Se non possiedi un Arco, quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **156**.

313

Mentri attraversi la volta, senti i tuoi possibili assalitori muoversi nel calderone sopra di te. Hai quasi raggiunto il centro di questa poco invitante sala, il punto in cui si trova la grande pentola, quando una sfera di vetro piena di un liquido bianco viene fatta cadere da oltre il bordo del calderone. Non appena colpisce la superficie melmosa dell'acqua, la sfera esplode e rilascia goccioline bianche che schizzano in ogni direzione. Vieni colpito dallo strano liquido, e immediatamente la tua posizione viene comunicata alle creature del calderone.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 3 o meno, vai al **197**.
Se è 4 o più, vai al **253**.

314

Fai ricorso alle tue facoltà Ramas per mascherare il tuo corpo prima di mettere piede nella sala. Ti tieni vicino alla parete di sinistra e, mano a mano che ti avvicini alle scale, preghi che la mimetizzazione che hai creato basti a celarti agli occhi delle creature riunite attorno alla fontana.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 4 o meno, vai al **193**.
Se è 5 o più, vai al **24**.

315

Ti servi delle tue difese psichiche per erigere un muro protettivo attorno alla tua mente e resistere al tremendo attacco. La tua strategia ha successo e ti costa molto poco in termini di energia psichica (perdi 1 punto di Resistenza).

L'assalto psichico è stato uno dei peggiori che tu abbia subito finora. Sei sopravvissuto, ma i tuoi sensi Ramas ti avvertono che le prove che ti aspettano non sono affatto finite: anzi, sono appena iniziate. Ti costringi ad aprire gli occhi, temendo il pericolo con cui devi confrontarti.

Vai al **300**.

316

Al di là della rete trovi di nuovo le tracce del tuo avversario: conducono in un magazzino buio pieno zeppo di contenitori di ferro e ceste di acciaio. Servendoti della tua capacità di vedere nel buio, segui le impronte tra casse e scatole verso una porta lontana. Ma prima di raggiungere la porta uno strano rumore, una sorta di grugnito metallico, ti costringe a fermarti. D'istinto levi gli occhi verso il punto di provenienza del rumore e ti senti gelare il sangue nelle vene alla vista della creatura che sta avanzando lentamente verso di te.

Vai al **199**.

317

Percorri diverse volte con lo sguardo il perimetro della giungla, ma non percepisci alcun pericolo immediato in agguato nel sottobosco o tra gli alberi. Decidi di seguire le impronte per vedere dove esse conducono e subito il caldo opprimente della foresta ti colpisce come un'incudine. Le tue arti Ramastan della Difesa regolano automaticamente la tua temperatura corporea, rendendoti il caldo sopportabile, ma ciò nonostante non riesci a capire come sia possibile a creature viventi sopravvivere in questo ambiente infernale.

Purtroppo, però, l'altissima temperatura è soltanto la prima di due sgradevolissime sorprese che ti attendono. La seconda si materializza sotto forma di freccia che sibila proveniente dalla densa foresta verso la tua fronte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **152**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **270**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **232**.

318

Il tuo sesto senso Ramas ti rivela tracce di energia magica che aleggia attorno all'entrata della tomba. Anche i tuoi compagni Ramas capiscono che c'è qualcosa che non va, anche se i loro sensi non sono sviluppati come i tuoi e non sono in grado di individuare la fonte della magia.

"Credete sia sicuro entrare, Grande Maestro?" sussurra Mano d'Accciaio.

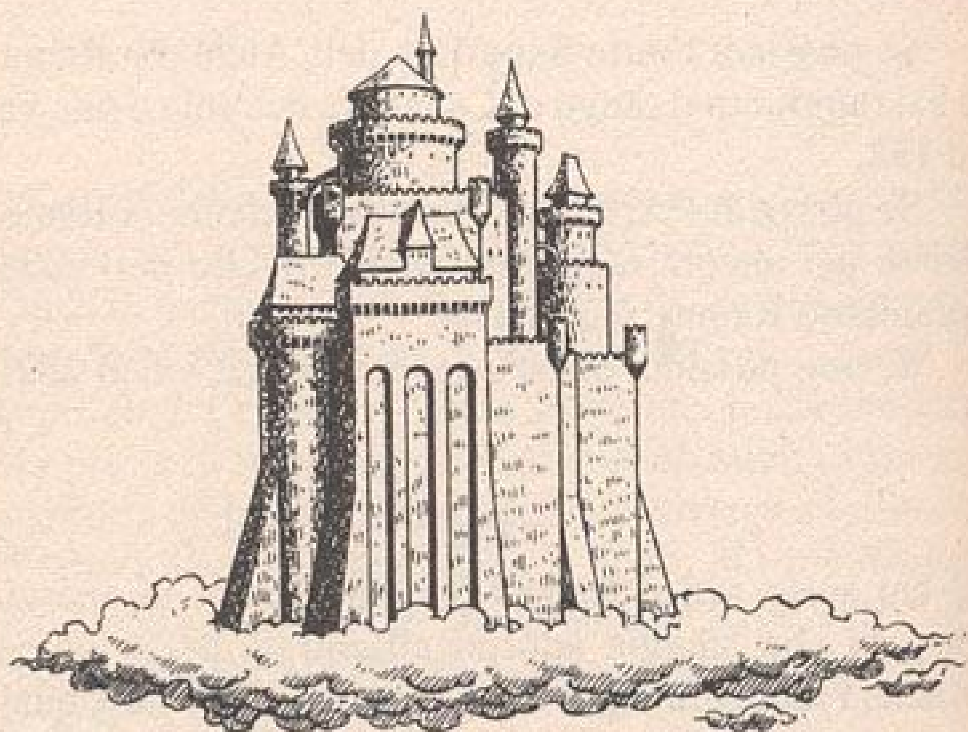
"Non posso esserne certo" rispondi a disagio. "Ma di

una cosa sono sicuro: l'impostore è sceso nelle catacombe proprio attraverso quest'entrata".

Indietreggi di qualche passo e indichi un punto nel terreno soffice tra l'ammasso di pietre.

"Guardate: un'impronta". La esamini da vicino mentre un brivido di paura ti percorre la spina dorsale quando ti accorgi che la traccia che hai trovato è identica a quella lasciata dal tuo stivale.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **28**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **167**.



319

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice della mano destra contro la testa del tuo nemico. Vi è un'esplosione di luce blu, poi un fascio di luce crepitante si inarca dalla punta del tuo dito, ma l'improvviso rumore mette in allerta l'impostore.

Un millesimo di secondo prima che il fascio raggiunga il bersaglio, l'impostore si getta a terra e il fascio gli colpisce il retro della coscia, ferendolo seriamente, ma non tanto da impedirgli di alzarsi in piedi e scappare.

Vai al **207**.

320

I due rettili hanno esaurito la loro scorta di frecce e stanno freneticamente armeggiando con la catena nel tentativo di calare il calderone sul pavimento della volta. Capisci che sarà solo una questione di minuti.

Ansioso di allontanarti il più in fretta possibile, ti volti a esaminare il portale in cerca di una levetta o di qualche altro meccanismo che ti aiuti a sollevarlo. A sinistra dell'arcata del tunnel scopri due quadrati di pietra preziosa opaca e rosata, separati da un piccolo cerchio, simili per forma e dimensione a quelli che hai visto all'entrata del tempio di Avaros. Anche questi, ne sei sicuro, nascondono un meccanismo a lucchetto che controlla l'apertura del portale. Battendo sui due quadrati un certo numero di volte, farai scattare il meccanismo, e il portale si solleverà.

Posi le dita sui due quadrati e senti una sorta di vibrazione. Dopo pochi secondi capisci che il primo numero del codice segreto corrisponde al numero di isole a sud dell'isola Kirlundin di Hemd.

Il secondo numero del codice corrisponde al numero di villaggi che si trovano sulla strada che collega le città di Toran e di Anskaven.

Per scoprire i numeri che apriranno il portale, consulta la mappa all'inizio del libro.

Quando credi di aver scoperto il codice segreto, vai al paragrafo corrispondente alla tua risposta.

Se non riesci a decifrare il codice, vai al **213**.

321

Aiutato dalle tue Arti di Ramas, riesci ad evitare le rocce che cadono e a raggiungere la base del masso a forma di teschio. Qui vieni investito da una valanga di terriccio che ti fa cadere a terra, bloccandoti le gambe: perdi 8 punti di Resistenza.

Anche se il tuo corpo è ferito e dolorante, il tuo spirito rifiuta di arrendersi. Ti dai da fare per liberarti le gambe intrappolate; poi copri a fatica i pochi metri che ti restano per arrivare alla bocca del masso a forma di teschio. Stringi i denti e ti alzi in piedi: entri nell'apertura pochi attimi prima che il tempio maledetto crolli definitivamente alle tue spalle.

Oltre ai punti di Resistenza, perdi anche 1 Oggetto Speciale e un Oggetto dello Zaino di tua scelta.

Per proseguire, vai al **174**.

322

Lasci partire una freccia, che però manca il bersaglio e si schianta inutilmente contro la fronte metallica della bestia. Non hai il tempo per un secondo attacco: hai solo due secondi per sfoderare un'arma a mano mentre il grande mostro metallico ti balza addosso nell'oscurità.

Mech-wulf:
Combattività 50 Resistenza 45

Questa creatura è immune a qualsiasi forma di attacco psichico.

Se vinci questo combattimento, vai al **5**.

323

"Seguitemi, mio signore!" esclama Foilan, mentre sprona il cavallo nero lungo una stretta via coperta di ciottoli che penetra tortuosa nel quartiere settentrionale di Tyso. Ad un incrocio vicino alle stalle principali della città, il luogotenente imbocca una via che conduce all'Arco Orientale dell'Antica Necropoli.

L'Arco si trova a meno di cento metri di distanza quando Foilan ferma il suo cavallo e tu tiri le redini del tuo destriero. Diverse dozzine di guardie armate hanno eretto una barricata che blocca completamente l'entrata all'antico cimitero. Il luogotenente ti dice di fermarti qui assieme ai tuoi uomini mentre egli avanza verso i soldati per spiegare la situazione e dire loro che tu e i tuoi compagni non siete degli impostori Ramas.

Aspetti pazientemente che Foilan completi la sua missione. Poi, vedendo il suo segnale, ti muovi in avanti e raggiungi l'Arco Orientale. Il luogotenente grida un ordine, e subito le guardie rimuovono un carro che bloccava l'entrata, permettendo a te e ai quattro Ramas di smontare e procedere nella necropoli a piedi.

Aiutato dalla luce della luna, guidi i tuoi compagni lungo un sentiero coperto di ghiaia verso il centro del terreno funebre, da dove un'apertura simile a un tunnel è stata ricavata dal fianco di un masso coperto di

muschio. Arrivati a questo ombroso accesso, ti fermi a controllare l'area circostante e ad esaminare eventuali indizi che ti possano aiutare nella tua ricerca. Non trovi impronte alcune, né percepisci nessuna aura malvagia che potrebbe tradire la presenza dell'impostore. Certo che non sia pericoloso procedere, imbocchi l'entrata e conduci i quattro Ramas giù per una rampa di scale fino a una sala di forma ovale. Una dozzina di tombe di pietra, ciascuna intagliata a somiglianza del corpo che la occupa, sono sistemate in circolo simili ai raggi di una ruota. La sala è fredda e poco accogliente, ma in essa non vi è alcuna traccia di male. Sei certo che l'impostore qui dentro non sia mai entrato.

Dall'altro lato della stanza funebre, di fronte alla rampa, si trova un'altra scalinata che scende nelle catacombe sotto la necropoli. Scendete le scale e raggiungete un pianerottolo da dove un passaggio prosegue in direzione nord-sud. Falco Nero suggerisce che la compagnia si divida in due e che ciascun gruppo avanzi in direzione diversa, ma tu non sei a favore di questa idea. Dividersi in due renderebbe solo un attacco dell'impostore più facile. Sbirci dentro i due passaggi e impieghi le tue facolà Ramas di Grande Maestro per decidere quale sia la via migliore da seguire. Nessuno dei due passaggi ha un aspetto particolarmente invitante.

Se decidi di esplorare il passaggio nord, vai al **275**.

Se preferisci imboccare il passaggio sud, vai al **107**.

324 *(fig. 18)*

Entri al piano terra dell'edificio e segui le tracce del tuo avversario fino a raggiungere una sala sul retro di questo edificio in rovina. Da dietro un'alcova nell'ombra osservi il tuo avversario che si incontra e conversa con due guerrieri, entrambi forniti di elmo e armature grigie aderenti. I due portano lucide lance d'acciaio appese alle spalle che irradiano un basso ronzio di energia elettrica. L'incontro è breve. L'impostore impartisce degli ordini, e i due guerrieri se ne vanno ad eseguire. Mentre li guardi allontanarsi, immagini che la loro missione sia di trovarti e ucciderti.

L'impostore lascia la stanza attraverso una porta posteriore. Aspetti pochi minuti per ridurre il rischio di venire individuato e poi lo segui. Il retro dell'edificio immette in una terra desolata di detriti e pietrisco, attraversata da un corso d'acqua salata e acida. Segui il tuo avversario in questo lugubre panorama di morte, oltrepassi spire rossastre che erompono dalla desolazione a illuminare il cielo di bagliori color sangue. Acqua color ruggine circonda le loro basi, conferendo loro un aspetto particolarmente sinistro. Ti sembra quasi che l'intera città sia in qualche modo infilzata su queste spire crudeli e torreggianti.

Oltre le spire vedi che il tuo avversario sta scendendo una rampa di scale che scompare nel terreno. All'improvviso egli si ferma e guarda verso di te, quasi si fosse accorto che sei sulle sue tracce. D'istinto ti tuffi per nasconderti dietro a un muro per metà distrutto, che crolla non appena tocchi terra, facendoti cadere in una sorta di cantina invasa da bassa acqua nera e puzzolente. Tossendo e sputando ti alzi in piedi e cominci a salire una rampa di scale che conducono fuori dall'acqua verso una botola sul soffitto. D'un tratto scorgi due occhi iniettati di sangue che emergo-



(fig. 18) L'impostore ordina ai due guerrieri di ucciderti.

no dall'oscurità. Lo stomaco ti si stringe per la paura: quegli occhi appartengono alla creatura affamata e dalla pelle dura e coperta di scaglie che vive in questo luogo. Essa tende le zampe dotate di artigli per afferrarti, ma tu eviti l'attacco storcendole i polsi e facendola volare oltre la tua testa nell'acqua puzzolente. Ti affretti su per le scale nel tentativo di raggiungere la botola prima che la creatura abbia il tempo di rinnovare il suo attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **145**.
Se è 5 o più, vai al **52**.

325

Quando anche l'ultimo degli umanoidi cede sotto i tuoi colpi micidiali, balzi oltre i loro corpi e sali le scale verso il balcone. Raggiunta la cima, ti volti per assicurarti di non aver lasciato sopravvissuti che possano dare l'allarme e poi ti affretti verso l'arcata.

Vai al **50**.

326

Scopri ben presto che il collare di ferro e la catena impediscono al serpente di raggiungerti fin tanto che ti mantieni vicino alle pareti della caverna. Avanzi perciò con estrema cautela e aggiri il mostro, che si dimena nelle acque torbide e puzzolenti. Hai fatto solo pochi passi quando ti accorgi che il terreno comincia a scendere, mentre l'acqua diventa sempre più alta.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **234**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **25**.

327

Il tuo bersaglio si trova oltre l'effettivo potere della tua parola magica, ciò nonostante l'energia basta a farlo cadere a terra. L'impiego della disciplina per quella distanza affatica notevolmente le tue corde vocali: perdi 1 punto di Resistenza.

L'impostore impreca, i denti bianchi che scintillano contro lo sfondo verde della foresta mentre sputacchia del terriccio umido. Poi balza in piedi, si volta e scompare nel sottobosco.

Ansioso di non lasciartelo scappare tanto facilmente, ti metti subito all'inseguimento.

Vai al **90**.

328

Il tuo colpo micidiale mozza in due il corpo della creatura, tagliando a metà la sacca del veleno, sistemata sotto la lingua. Le gocce di veleno ivi rimaste schizzano sulla tua arma, e immediatamente da essa si leva un filo di fumo acre e verdognolo.

A meno che tu non stia usando un Oggetto Speciale, l'acido corrode l'arma, rendendola inusabile (cancellala dalla lista delle armi).

Se, prima di lasciare la saletta, decidi di ispezionare le scansie in cerca di qualche oggetto utile, vai al **271**.

Se preferisci non farlo, vai al **12**.

329

Facendo ricorso alle arti magiche che hai acquisito da poco, ti concentri sulla ventola lontana e reciti le parole dell'Incantesimo della Confraternita *Teleport*. Per qualche secondo la vista ti si affievolisce e non riesci a focalizzare gli oggetti attorno a te a causa dell'energia che l'incantesimo richiede (perdi 4 punti di Resistenza). Poi la visione si schiarisce, e ti senti sollevare verso l'alto nell'aria verso l'apice della gigantesca caverna.

Ti trovi a circa un chilometro di altezza quando attrai l'indesiderata attenzione di una libellula. Ansioso di evitare un probabile attacco, ti concentri con maggior energia sulla destinazione del tuo volo per accelerare la velocità dell'ascesa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **340**.

Se è 4 o più, vai all'**84**.

330

Lasci la stanza, il portale si richiude alle tue spalle senza fare rumore, e il Disco di Ferro fuoriesce dal piccolo cerchio incavato nella porta. Te lo rimetti in tasca, ritorni sui tuoi passi fino all'incrocio e prosegui lungo l'altro passaggio.

Vai al **137**.

331 *(fig. 19)*

Davanti a te si trova una sala piena di fumo che puzza di morte e decadenza. Solo il pavimento sembra essere



(fig. 19) Davanti a te c'è una manifestazione di Naar.

solido, eppure, quando abbassi lo sguardo alla superficie di vetro, scopri che sotto di esso si trovano migliaia di celle, ciascuna occupata da un'anima torturata in perenne tormento. Le pareti di questa sala malvagia sono percorse da fumo di zolfo e illuminate da luce rossa intermittente. L'orrenda sostanza che qui passa per aria è carica della tensione di energie negative.

Dal centro del pavimento si leva una sorta di piedistallo a cupola. Qualche attimo più tardi, un altro piedistallo più basso e più ampio emerge tra la nebbia. Su di esso puoi ora scorgere una delle sembianze di Naar, quella che preferisce quando siede sul trono di questa sala. Nulla avrebbe potuto prepararti per quello che stai vedendo, ed è di gran lunga la cosa più mostruosa su cui ti sia mai capitato di posare gli occhi.

La forma preferita di Naar è un grande corpo di forma tondeggiante, simile a quello di un ragno con la lebbra, dotato di una dozzina o più di arti diversi che emergono caoticamente dai fianchi di un addome simile a una sacca. Il viso pendulo assomiglia a una parodia di quello di un vecchio rugoso, con al posto del naso una specie di foro nero e puzzolente. La parte superiore di questo corpo è coperta di sacche contenenti fluidi orrendi dai quali si levano volute di fumo nero, mentre le fauci sono punteggiate di centinaia di denti aguzzi macchiati di muffa. Ma sono gli occhi quelli che ti sconvolgono di più. Il dio delle Tenebre ha gli occhi di un uomo.

Naar scende dal piedistallo basso su cui aveva fatto la sua comparsa e trascina l'abominio del suo corpo

verso l'altro piedistallo a cupola. Un arto malformato si tende, e la cupola si apre a rivelare un misterioso artefatto. Un altro shock percorre i tuoi sensi quando capisci di cosa si tratta. Quello è uno degli oggetti più leggendari di tutta la storia del Magnamund: è la favolosa Pietra di Luna degli Shianti!

Vai al **112**.

332

La durezza del gambo ti rende difficile abbatterne la parete con l'oggetto di cui ti servi. Ci metti più di mezz'ora ad aprirti un varco, nel corso della quale perdi 2 punti di Resistenza. Alla fine, comunque, ce la fai.

Per proseguire, vai al **230**.

333

Mentre ti togli da sotto la pesante carcassa, le tue mani urtano un collare d'acciaio stretto attorno al collo muscoloso della bestia. Appeso al collare c'è un disco di ferro su cui sono incisi dei simboli runici. (Se decidi di tenere questo Disco di Ferro, ricordati di annotarlo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali).

Desideri lasciare questo luogo il più in fretta possibile, nel caso le grida del mostro che hai appena ucciso richiamino altre creature dello stesso tipo. Sali una scaletta di ferro ed emergi attraverso una botola in una strada adiacente al municipio.

Vai al **71**.

334

Sei arrivato al limitare di un vasto canyon. Le verdi pareti dell'enorme gola sono ricoperte di una miriade di colori diversi, mentre l'aria brulica del ronzio di insetti e di altri rumori. Ogni cosa è fertile e feconda, gocciante della calda umidità della giungla. In alto sopra la gola scorgi per la prima volta la fonte di luce che illumina questo strano mondo meraviglioso. Il canyon si trova all'interno di una caverna, le cui pareti sembrano avvolgere il cielo. All'apice di questa caverna si trova una ventola di forma ovale attraverso la quale una pioggia di raggi color ambra penetrano e illuminano l'intero ambiente, simili a raggi di sole che filtrano attraverso una vetrata colorata. Osservi stupefatto mentre stormi di libellule, simili per grandezza a Itikar di Vassagonia, volano languidamente in circolo sopra il canyon su ali trasparenti e variopinte. L'istinto che ti ha guidato al limitare di questa grande valle ora ti dice che la fonte di energia che stai cercando si trova lontano e molto più in alto, al di là della ventola attraverso la quale penetrano i raggi color ambra. Capisci che per scappare di qui devi raggiungere la ventola. Essa si trova a più di mille metri al di sopra dei bordi della gola.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas (e desideri usarla), e hai raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **329**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas (e desideri usarla), ma non hai ancora raggiunto il rango di Gran Coronato Ramas, vai al **146**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non servirtene, vai al **116**.

335

Emergi dal tetto di acciaio della torre e scorgi la città battuta dalla pioggia sotto di te. All'improvvviso vi è un lampo tremendo seguito da un'esplosione fortissima. La forza d'urto ti colpisce alle spalle, dandoti l'impressione di avere appena ricevuto un fortissimo calcio nella schiena.

Fortunatamente la creatura alata che stai montando riesce a resistere, ed anzi sfrutta lo spostamento d'aria e si leva a velocità altissima verso il cuore della tempesta.

Vai al **310**.

336

Il passaggio conduce a un pianerottolo da dove una scala a chiocciola porta ai piani superiori. Mentre sali, il tuo animo si riempie di incertezza e timore per ciò che potrebbe aspettarti in questa torre misteriosa. Ma lo scoramento e la preoccupazione si allontanano non appena raggiungi il terzo livello della torre, poichè avverti di nuovo le tracce dell'impostore. È passato di qui poco tempo fa', il che ti fa proseguire nell'inseguimento con maggior vigore.

Attraversi una serie di corridoi vuoti che conducono in una vasta sala circolare. Ti avvicini all'entrata con cautela e sbirci dentro. Le tue abilità di cacciatore vengono premiate quando scorgi l'impostore: è solo, e non sa che lo hai trovato.

Vai al **100**.

337

"Da questa parte, miei signori!" grida Foilan, mentre sprona la cavalla nera lungo una strada avvolta dalla nebbia che avanza tortuosa nel quartiere settentrionale di Tyso. La strada è deserta, ma ciò nonostante diversi cittadini testimoniano il vostro passaggio. I loro occhi scintillano alla luce della luna mentre sbirciano fuori oltre le finestre, impauriti e incuriositi dal rumore degli zoccoli.

Alla fine la strada si apre in un ampio viale che scende gentilmente verso una vasta distesa circondata da un alto muro perimetrale coperto di muschio. Diverse dozzine di guardie armate hanno eretto una barricata che blocca completamente l'entrata all'antico cimitero. Il luogotenente ti dice di fermarti qui assieme ai tuoi uomini mentre egli avanza verso i soldati per spiegare la situazione e dire loro che tu e i tuoi compagni non siete degli impostori Ramas.

Aspetti pazientemente che Foilan completi la sua missione. Poi, vedendo il suo segnale, ti muovi in avanti e raggiungi il Cancello Est. Il luogotenente grida un ordine, e subito le guardie rimuovono dei sacchi che bloccavano l'entrata, permettendo a te e ai quattro Ramas di smontare e procedere nella necropoli a piedi.

Alla luce della luna il cimitero ha una certa bellezza spettrale. Vi è un'aura di triste serenità che circonda le tombe cadenti che, con il passare del tempo, si sgretolano in polvere e scompaiono portando con sé i segreti ricordi di un altro secolo. Ma non tutto è quello che sembra. Il tuo sesto senso percepisce chiaramente

la presenza del male che ha invaso questo luogo. Un'occhiata ai tuoi compagni Ramas basta a dirti che anche loro hanno la stessa sensazione.

Afferri l'Amuleto di Platino e avverti un formicolio nel palmo della mano. La sensazione si fa sempre più forte mentre ti muovi lungo un sentiero coperto di erbacce che conduce ad una tomba ombrosa. Con il passare degli anni, questa tomba ha ceduto ed è penetrata di lato nel soffice terreno. Ciò nonostante esiste ancora la rampa di scale che una volta conduceva alla porta. Mentre ti avvicini, noti che tutto ciò che rimane della porta è un mucchio di pietre cadute.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **256**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **318**.

338

Sferri il tuo colpo mortale, ed ecco che gli arti e il torso del guardiano si staccano e cadono a terra in un mucchio di ferro e giunture d'acciaio. Ispezioni il tutto, ma non trovi niente di interessante o utile.

Balzi oltre i resti del guerriero e prosegui lungo il tunnel tortuoso fino a quando non entri in una sala vuota. Senti una calda brezza percorrere la stanza e capisci che essa proviene da una scalinata che si trova all'estremità della sala. Quando ti avvicini per esaminarla più da vicino, scopri altre impronte del tuo avversario. Vi appoggi sopra le mani e capisci che non si tratta di una pista falsa: l'impostore è passato di qui non più di un'ora fa'.

Sali lentamente le scale e arrivi davanti a un'arcata che immette in un'ampia sala di pietra col soffitto a volta. Attorno a una fontana sistemata nella parete nord, si trovano sei umanoidi dalla pelle grigiastra. Sono intenti a bere un liquido denso, oleoso e trasparente che fuoriesce dalle aperture della fontana. Sono tutti a piedi nudi e vestiti di stracci, armati ciascuno di lancia ed arco. L'unica uscita da questa stanza sembra essere un'arcata, sistemata anch'essa nella parete nord. Di fronte all'arcata vi è un balcone che può essere raggiunto solamente attraverso le due rampe di scale che salgono ai due lati della fontana.

Osservi in silenzio le creature intente a soddisfare la propria sete, mentre cerchi di escogitare un piano per passare loro accanto e accedere alle scalinate che immettono al balcone.

Se possiedi un Arco, l'Arte Superiore del Magi-Magic e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas, vai al **138**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, hai raggiunto il rango di Grande Coronato e vuoi servirti della disciplina in questione, vai al **26**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai ancora raggiunto questi livelli dell'addestramento Ramas, vai al **121**.

339

Nascosto dalle fronde degli alberi, osservi l'insediamento primitivo per diversi minuti (In questo lasso di tempo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza). Ma col passare del tempo diventi sempre più impaziente. La capanna in cui si è nascosto

il tuo nemico è piccola e all'apparenza composta di un unico ambiente, ma non riesci a distinguere alcun movimento al suo interno. Temendo d'aver dato la possibilità al tuo avversario di scappare, ti avvicini all'insediamento approfittando della copertura della vegetazione.

Vai al **285**.

340

Aumenti la velocità della tua ascesa, ma l'improvvisa accelerazione serve solo a renderti un bersaglio più appetitoso agli occhi della libellula predatrice. Emettendo un alto ronzio irato, la creatura cala verso di te, pronta ad attaccare.

Golasyx:

Combattività 49 — Resistenza 45

Questa creatura sta cercando di colpirti con la proboscide simile a una lancia mentre ti passa accanto in volo, perciò hai bisogno di combatterla solo per uno scontro.

Se in questo unico scontro i punti di Resistenza che fai perdere al tuo nemico sono uguali o superiori a quelli che perdi tu, vai al **163**.

Se invece sei tu a subire una maggiore perdita di punti di Resistenza, vai al **221**.

341

Estrai l'arma divina e un alone raggiante di fiamma dorata carezza la sua lama affilata. Levi la spada sopra la testa e colpisci la punta del fascio crepitante che cala verso di te. Vi è una tremenda esplosione di scintille non appena il fascio di energia viene toccato dalla lama, che lo devia e lo manda ad esplodere contro la parete del camino.

La Spada del Sole assorbe l'energia nemica e attraverso l'elsa la trasmette al tuo corpo: recuperi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **37**.

342

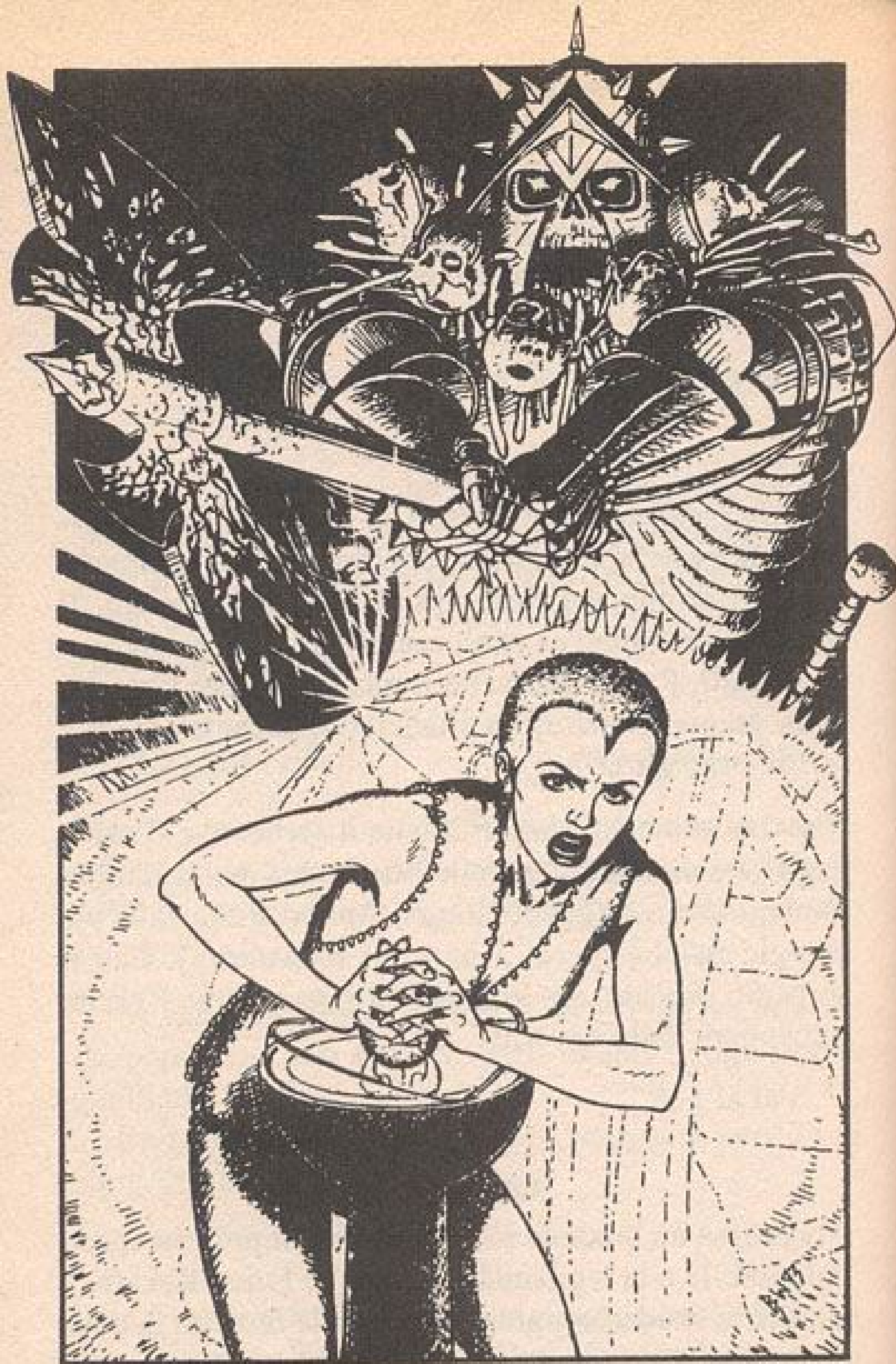
Mentre passi vicino al torso irto di aculei della creatura, capisci che essa sta combattendo disperatamente contro l'effetto dell'incantesimo che hai evocato. Il suo corpo comincia a contorcersi e ad essere percorso da spasmi. Percependo che il mostro sta per liberarsi dalla magia, ti affretti a rilanciare l'incantesimo e a rafforzarne gli effetti.

Il secondo incantesimo trattiene il serpente e ti salva dagli aculei micidiali della sua coda, ma il doppio impiego della magia dei Regno Antico attinge alle tue energie fisiche (perdi 5 punti di Resistenza). Con il serpente domato, sei in grado di raggiungere l'uscita e scappare dalla caverna.

Vai al **115**.

343 *(fig. 20)*

Alyss crea un bozzolo per proteggere il proprio corpo vulnerabile e la leggendaria Pietra di Luna. Kekataag assalta lo scudo baluginante con folle ferocia, la doppia lama dell'ascia che manda scintille ad ogni colpo. Dallo sguardo d'odio negli occhi sovrannaturali, capisci che lui e Alyss sono nemici di lunga data.



(fig. 20) Alyss crea un potente bozzolo protettivo.

Ora Naar sa chi sei e capisce che non hai fatto alcun tentativo di dirigerti nel Cancello dell'Ombra. Si allontana perciò da Alyss, felice di dedicarti la sua incondizionata attenzione.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **132**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **147**.

344

Ti affretti lungo il passaggio, volti l'angolo e vedi un tunnel che scompare nell'oscurità. Le pareti e il soffitto gocciano d'umidità, il che significa che il tunnel corre proprio sotto al fiume. Imbocchi questo passaggio, le spalle che sfiorano le pareti di fango mentre sali una rampa di scale che conduce ad un'arcata supportata da grosse assi di legno. Oltre l'arcata si trova una vasta sala sotterranea, decorata e abbellita da rune e insegne malvagie. Si tratta di un tempio primitivo che irradia un'aura negativa talmente intensa che la sola idea di entrarvi ti fa accapponare la pelle.

Sul lato opposto di questo luogo blasfemo vedi un altare di pietra di fronte a un grande masso crudelmente intagliato in modo da assomigliare a un teschio umano ghignante. Un misterioso bagliore verde si irradia dagli incavi degli occhi, e una nebbiolina fuoriesce dalle fauci spalancate. L'impostore si trova al centro della sala, ma si sta muovendo rapidamente verso l'altare. Tu gli ordini di fermarsi e di voltarsi, ma egli ti ignora e continua a correre fino a quando non raggiunge la bocca della grande pietra a forma di teschio, fiancheggiata da entrambi i lati da due aste di ferro infisse nel terreno. Con il fiato corto, l'impostore

si volta a guardarti. Per un attimo i suoi occhi malvagi si fissano su di te, poi, con gesto fulmineo, egli allunga una mano e afferra le aste di ferro. Ma d'un tratto pare cambiare idea. Ti vede mentre entri nel tempio e corre verso le fauci spalancate del teschio per scomparire nella nebbiolina verdognola.

Lo segui senza indugio, sicuro di avere possibilità di vittoria fin tanto che non perdi le tracce del tuo avversario.

Vai al **140**.

345

Oltre il finto pannello intravedi una piccola anticamera piena di acre fumo bluastro. A poco a poco il fumo si disperde a rivelare un basso piedistallo sul quale giace un'urna di bronzo. Il pesante oggetto è inclinato di fianco, e una grande quantità di cenere grigio chiaro è fuoriuscita dal coperchio scardinato. Con cautela ti avvicini all'urna e vedi che sul suo fianco è incisa un'iscrizione. Leggi gli antichi caratteri e vieni a sapere che quelle ceneri sono i resti della baronessa Garrulen, moglie di Hul, terzo barone di Tyso. Mezzo sepolto tra le ceneri, noti un anello su cui sono incastonate delle pietre rosse (se decidi di tenerlo, annotalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali).

Stai raddrizzando l'urna sul piedistallo quando Mano d'Acciaio ti chiama. Ha trovato qualcosa tra le pietre che coprono il pavimento sul retro dell'anticamera.

Vai al **35**.

346

I tuoi sforzi vengono premiati: riesci a curare la ferita della libellula gigante, la quale riprende i sensi e le forze e riesce a rimettersi in volo prima che sia troppo tardi. Si tuffa in profondità nel fossato cavernoso che circonda la torre per riprendre velocità e risalire lentamente tra le nuvole. Mentre passi accanto alla cima della torre, vedi che le tane delle libellule sono state completamente distrutte dall'esplosione. Il fuoco divampa nei piani più alti della torre e si sta velocemente propagando a quelli più bassi.

Vai al **310**.

347

Ti fermi e metti in azione la tua disciplina Ramastan della Divinazione per scoprire quale dei due passaggi imboccare, ma purtroppo non riesci a distinguere le tracce del tuo avversario e non sei in grado di individuare alcuna differenza tra i due tunnel.

Se decidi di esplorare il corridoio di sinistra, vai al **95**.

Se preferisci esplorare il corridoio di destra, vai al **137**.

348

Il tuo colpo finale stacca di netto la testa del serpente e la fa volare in aria. La testa rimbalza contro il soffitto e poi cade in acqua tra mille spruzzi di fango; per un attimo indugia in superficie, gli occhi privi di vita che fissano il vuoto, opachi e trasparenti, poi affonda lentamente sotto la schiuma. Senza fiato per il duro combattimento che hai dovuto sostenere, rinfoderi

l'arma e guadi la melma macchiata di icore che ti separa dall'imboccatura del tunnel d'uscita.

Per proseguire, vai al **115**.

349

Il guerriero si ferma di colpo e fissa senza capire le gambe del compagno ucciso che fuoriescono dalla pila di cilindri. Approfitti dell'opportunità per attaccare: avanzi verso di lui e gli balzi addosso. Il guerriero combatte tenacemente, ma la lotta finisce bruscamente quando stacchi un cavo di metallo dal contenitore che egli indossa sulla schiena. Senti una sorda esplosione, e un fascio di energia bianco azzurra squarcia il contenitore e la parte posteriore dell'elmo del guerriero, il quale viene scagliato sulla pila di cilindri che ricopre il cadavere del suo compagno. Per pochi secondi una ragnatela di luce pulsante avvolge i due umanoidi privi di vita; poi l'energia scompare, lasciando un acre odore di metallo fuso e carne bruciata.

Vai al **21**.

350

Quando anche l'ultima delle creature muore, balzi oltre i loro corpi e ti immetti nel Cancello dell'Ombra. L'ultima immagine che ti si para davanti agli occhi è quella di Alyss che soccombe sotto i colpi di Kekataag. Il ricordo del suo coraggio rafforza la tua intenzione di servire per sempre il Bene contro le orde maledette delle tenebre.

Congratulazioni, Grande Maestro, hai vinto ancora contro le forze del Male. Hai mandato all'aria il piano di Naar di distruggerti e conquistare il Magnamund. Ma quando fai ritorno nel tuo mondo attraverso il Cancello dell'Ombra, sai che la lotta non è ancora finita. Devi impedire al re delle Tenebre di inviare i suoi eserciti della notte nel Magnamund, devi tornare sul Pianeta delle Tenebre per recuperare la favolosa Pietra di Luna. Soltanto allora il Magnamund sarà salvo dalle forze del male.

Sarà una missione pericolosissima, forse la più pericolosa che tu abbia mai intrapreso. Se possiedi il coraggio di un vero Grande Maestro Ramas, la missione finale ti aspetta nell'avventura di Grande Maestro intitolata:

La maledizione di Naar.

TABELLA DEL DESTINO

8	5	3	1	6	2	9	7	3	1
0	3	6	1	7	4	8	0	6	5
7	8	6	4	5	0	4	2	1	4
4	3	7	6	1	5	8	1	0	1
8	7	9	4	2	6	0	3	9	0
2	9	4	7	8	0	7	5	8	6
9	3	1	0	5	8	2	6	9	7
7	4	6	2	8	5	9	8	2	5
5	0	2	8	2	5	4	6	1	8
8	6	2	6	5	4	1	8	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	–11 O MENO	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 O PIÙ	
1	N –0	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	1
	LS M	LS M	LS –8	LS –6	LS –6	LS –5	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	
2	N –0	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	2
	LS M	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	
3	N –0	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	3
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	
4	N –0	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	4
	LS –8	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	
5	N –1	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	5
	LS –7	LS –6	LS –5	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	
6	N –2	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	6
	LS –6	LS –6	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –1	
7	N –3	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	7
	LS –5	LS –5	LS –4	LS –3	LS –2	LS –2	LS –1	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
8	N –4	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	8
	LS –4	LS –4	LS –3	LS –2	LS –1	LS –1	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
9	N –5	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	9
	LS –3	LS –3	LS –2	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	
0	N –6	N –7	N –8	N –9	N –10	N –11	N –12	N –14	N –16	N –18	N M	N M	N M	0
	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	LS –0	

N = NEMICO   LS = LUPO SOLITARIO   M = MORTO

IL DESTINO DEL LUPO

19



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Irato per la sconfitta subita dai suoi servitori, Naar, il dio delle Tenebre, sta architettando la propria vendetta. Dalle oscure profondità del Pianeta delle Tenebre, egli crea e invia a Sommerlund un campione del male quasi impossibile a sconfiggersi: un altro te stesso! Dai subito inizio alla caccia ed elimina il tuo diabolico alter-ego, se vuoi che il Magnamund intero non abbia ad arrendersi allo sconfinato potere del crudele dio delle Tenebre.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-606-X

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER